

PC JÁTÉKÖRÜLTEK

Kb. 100 oldal

XI. évfolyam, 108. szám, 2000. február



GABRIEL KNIGHT 3

A Twin Peaksbe oltott Sherlock Holmes
démonikus kalandjai a Kandi Kamerával

BATTLEZONE 2

3D vagyok! Real-time vagyok! Stratégia vagyok!
Szimulátor vagyok! A jövőből jövő lövő vagyok!

AGE OF WONDERS

Egy elejthetetlen elf elf-elejthetetlen serege
rettenetesen képeszt ezerrel fel-le (hehehe)

THEOCRACY

Magyar áldozat az azték kultúra oltárán
- vagy fordítva?



FINAL FANTASY VII

A világ nyolcadik csodája PlayStation-színű klottgatyában

Ára: 796,- Ft

ISSN 0865-8226



9 770865 822000



Flash Point



The Green Vapor

HÍVJ!



After Burner



Eclipse 5000



A SPAWN 16: NITRO RIDERS MOTOROKAT MÁJUSTÓL KERESD A BOLTOKBAN!

SPAWN 11: DARK AGES



Black Knight



Skull Queen



Horrid



Spellcaster



Ogre



Raider

3999,-/DB

SPAWN 13: CURSE OF THE SPAWN



Curse of The Spawn 2



Zeus



Hatchet



Medusa



Jessica Priest & Mr. Obersmith



Raenius

3999,-/DB

SPAWN 14: DARK AGES 2



Mandarin Spawn



Viper King



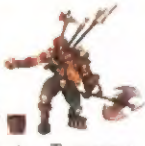
The Necromancer



Spawn: The Black Heart



Iguantus & Tuskadon



Tormentor

3999,-/DB

SPAWN 15: TECHNO SPAWN



Iron Express



Code Red

3999,-/DB



Cyber Spawn



Steel Trap



Gray Thunder



Warzone

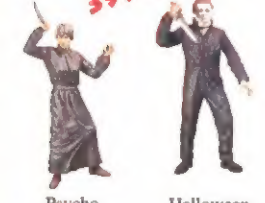


4999,-/DB



Scream The Crow

3999,-/DB



Psycho Halloween



Pumpkinhead Chucky



Abbey Chase



HÍVJ!



Sydney Savage



Major Maxim



Natalia Kasse

3999,-/DB Sleepy Hollow



The Crone



Headless Horseman



Ichabod Crane



Ringo



George

3999,-/DB



Paul



John



Marv II Electric Chair

HÍVJ!



Headless Horseman Deluxe Box Set

HÍVJ!



Carnaby Street Austin



Fembot



Evil & Mini



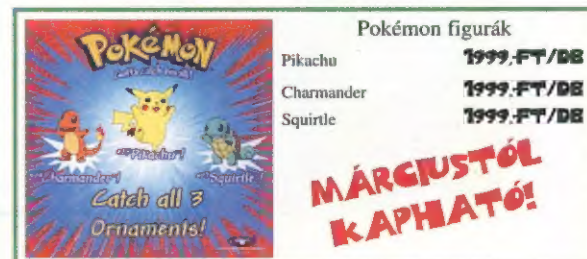
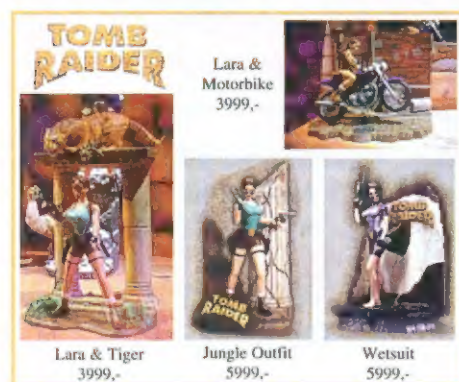
Scott Evil



Vanessa Kensington

HÍVJ!

SE JÁTÉK, SE FILM NEM NYÚJTHAT ANNÁL TÖKÉLETESEBB 3D ÉLMÉNYT, MINT AMIKOR A KEZEDBEN TARTOD KEDVENC HŐSEIDET!



tartalom

XI. ÉVFOLYAM 108. SZÁM, 2000. FEBRUÁR

26



FINAL FANTASY VIII



Tessék minket
elolvasni! 4

HÍREK, ELŐZETESÉK

Top-listák 7

Hírek 8

Duke Nukem
Forever 14

Black and White 16

Diablo 2 20

ISMERTETŐK

Final Fantasy 8 26

Gabriel Knight 3 36

Battlezone 2 40

Age of Wonders 44

Theocracy 47

Mini Golf Master 49

Dracula
Resurrection 50

50



DRACULA RESURRECTION

60



LE MANS 24 HOUR

46



INTERSTATE '82

44



AGE OF WONDERS

40



BATTLEZONE 2

36



GABRIEL KNIGHT 3

Codename Eagle 52

Interstate '82 56

Le Mans 24 Hours 60

Delta Force 2 62

Abomination 64

Earthworm Jim 3D 66

LEGO Rock Raiders 68

Millenium Racer 70

Toy Story 2 72

VÉGIGJÁTSZÁS

Csal a Zsuzsa (cheat rovat) 75

Planescape: Torment 76

SITE-ÁTÓ

Norm.net 86

Utopia 88

Kret.net 90

Csevegő 92

Ennyit mára 96



576 Kbyte

Kiadja a COMGAME '576' Kft.
1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17
Postacím: 1389 Budapest, Pf. 132
576kbyte@576.hu, www.576.hu

Laptulajdonos: Balogh Zsolt
Főszerkesztő: Kiss László
covboy@576.

Állandó jellegű
tettstársak: Tóth János
tj@576.hu
Hanula Zsolt
hancu@576.hu

Levilágítás: Recent Kft.
Nyomás: Grafit Pencil
Nyomda Budapest

Terjeszti a Hírkör Rt., az NH Rt.
és alternatív terjesztők

Előfizethető a szerkesztőség címén,
rözsaszín postai utalványon:

576 KByte (Comgame '576' Kft.)
1389 Budapest, Pf. 132

Előfizetési díj egy évre: 6.999,- Ft
fél évre: 3.999,- Ft
negyed évre: 1.999,- Ft

A kiadványban megjelent szöveges
és illusztrációs anyagok bármely
módon való felhasználása csak a
kiadó engedélyével lehetséges.

ISSN 0865-8226

TESSÉK MINKET ELOLVASNI..!

★ Megmagyarázzuk a bizonyítványunkat egy csodaszép mintázatú lepedő előtt

Hát kérem ez lenne akkor itt az új 576 Kbyte – vagy legalábbis a béta-verzió. Amikor elkezdünk azon elmélkedni, hogy kitereljesedett újságunk fehéren szomorkodó lapjait ugyan mivel is töltjük meg, igyekeztünk figyelembe venni ama pár tonna levélben feldobott ötleteket, amelyeket a januári számban elejtett kis megjegyzésem kapcsán küldtek. (Mindet persze nem lehetett – akkor inkább a perpeetum mobile kifejllesztésére vállalkoznánk.) Ezt a remek szokásokat jó lenne megtartani (mármint az ötletgazdás-játékot), mert remélem nyilvánvaló, ha a valami nem tetszik nektek, akkor azon igyekeztünk mihamarabb javítani – az újságot ugyanis nektek csináljuk és nem magunknak. Mivel már ez a szám is felvet pár nyilvánvaló kérdést, legegyszerűbb lesz, ha most itt az elején tisztázunk egy-két apróságot. Következik egy roppant unalmas eszmefuttatás a "Hogy működik az 576 Kbyte?" témakörben – én azért arra kérek mindenkit, hogy olvassa végig, több okból is, amiből hirtelen csak egy párat említenék:

1. Így nem kell külön levélben feltenni azokat a kérdéseket, amelyekre már itt választottam.
2. Nekem sem kell külön válaszolgatni ugyanazokra a kérdésekre – pár dolgot leszámítva (melyek taglalása nem tartozik jelen elmélkedésünk tárgykörébe) ugyanis utálok bármit is kétszer csinálni. Többször meg még inkább.
3. Még egy csomó idő van hátra a matekórából.

Mindenknek van 6 ára...

... bár ez elsősorban a bevásárlóközpontok akciós termékeire vonatkozik. Nekünk csak egy van, bár az a januárhoz képest egy kicsit módosult. Nyilván ez volt az első alkalom, amikor jelen számunk kapcsán a szívedhez kaptál. (Remélhetőleg lesz még ilyen esemény, de – szintén – remélhetőleg teljesen ellentétes előjelű érzelmek lesznek az okozói.) Hát ja. Nyolcszáz tényleg egy elég nagy szám (Bár 796 már nem is annyira...). Például igen sok gombócból, pofonból, anyósból, hogy csak a legismertebb mértékegységeket említem. Viszont nem is olyan sok sörből, nőből, szabadnapból. Meg HU forintból se. Lehet rajta venni három doboz cigarettát. Vagy három sört. Másfél Big Mac-menüt. Majdnem kilenc buszjegyet. Másfél mozijegyet egy tetszőle-

gesen kiválasztott rossz filmre. Hasonlatokból mondjuk többre futja ennyiből (ezt személyes tapasztalatból mondom), de ennyi talán elég is lesz belőlük. Szóval dupla terjedelemből dupla árat tudunk kihozni. Most mit csinálunk? Anélkül, hogy különösebb közgazdasági eszme- és ámokfutásba bonyolódna, szeretném csendben hozzátenni, hogy ennek 12%-át teszi zsebre az állam ÁFA címén, a lapterjesztők meg több mint 40%-át – a maradék feléből fizethetjük a nyomdát, a fenntartási költségeket, valamint engem, hogy merészen ívelő körmondatokban magyarázom, hogy az újság tulajdonképpen drága, de tulajdonképpen meg nem. Azt mindenesetre megígérhetjük, hogy az ár egy darabig így is marad, már amennyiben Viktor cár és díszes kompániája meg nem vadul – amivel tulajdonképpen nem ígértünk semmit, de azt viszont meg is tudjuk tartani.

Hopp! Közben beugrott valami remek megoldás, amivel egy rakás pénzt megspórolhatsz, ráadásul úgy, hogy közben nem kell nélkülözned szerény társaságunkat. Még mindig él ugyanis az 576 Kbyte előfizetésének nagyszerű lehetősége, sőt: most él csak különösen! Ha ugyanis bölcs elhatározástól vezéreltetve május 15-ig előfizetsz erre a remek kis újságra (illetve érvényes előfizetését egy évvel meghosszabbítod), akkor nemcsak hatalmas költségektől kíméled meg magad, hanem szerencsés esetben még néhány hasznos apróság is ütheti a markodat. Először egy épkézláb konfigurációt akartunk kisorsolni előfizetőink között (ők ugyanis különösen kedvesek kicsiny szívűnknek), de aztán inkább úgy gondoltuk, hogy már nyilván rendelkeznek valami hasonlóval. Tehát a konvertibilis konfigut átváltottuk alkatrészekre – így egyrészt többen fogtok nyerni valami kütyüt (videókártyát, vinyót meg ilyesmit), másrészt meg valami hasznavehető, aminek nem egyetlen feladata, hogy magára gyűjtse a környéken található pormennyiség jelentős százalékát. (A témát melegen ajánljuk mindenki figyelmébe, a részletekről bővebben értekezünk a 75. oldalon egy igen kellemes szöke és egy nem-olyan-kellemes barna (?) társaságában. Lapozz oda sietve, kövesd a használati útmutatót, majd gyere vissza hamar, mert addig nem megyünk tovább!)

Ha már az előfizetés kérdésénél tartunk, akkor adódik egy másik

kérdés: mi történik azokkal, akiknek még érvényes előfizetésük van az 576-ra, csak feleekkora terjedelemben és feleannyi áron? Az első elképzelés úgy szólt, hogy kiküldünk nekik egy csekket, amelyen alkalmasint befizethetik a különbözetet, de aztán gyorsan elhessegettük magunktól ezt a gondolatot: csekket kapni nem különösebben felemelő érzés, van az embernek elég baja anélkül is. Így konzultáltunk egy matematikussal, aki néhány hét alatt megoldotta nekünk a problémát egy eredeti huszárvágással: a kétszer akkora terjedelmű (meg áru) újság előfizetése pont a feléig lesz érvényes a réginek. Mint említettem, matematikusról volt szó, aki minden további nélkül átsiklott azon a földhözragadt problémán, hogy mi történik, ha páratlan számú lap jár az előfizetőnek? Több remek alternatíva is kínálkozott a probléma gyakorlati megoldására. Példának okáért vegyük azt a remek főszerkesztői javaslatot, miszerint kettétépkedjük az újságokat és úgy teljesítjük a fél havi előfizetést. Szerencsés esetben a két fél-576 – illetve 288, mondja a matematikusunk – Kbyte-ot megkapó előfizető ugyanabban az országban/megyében/városban/ lakik, így rövid utánajárás által kicserélhetik tapasztalataikat az újság általuk birtokolt részének tartalmáról! Ha pedig valaki rutinosan egyszerre kétszer fizetett elő, még utána sem kell járnia! Már amennyiben két különböző 288 Kbyte-ot kap. (Amire az esély 50%, mondja a matematikusunk.) Aztán inkább annál a verziónál maradtunk, hogy az előfizetőnek köszönjük szépen, hogy előfizetett és kapjon féláron egy teljes újságot. Aztán majd legyen az ő személyes belátására bízva, hogy a továbbiakban is belénk helyezi-e a bizalmát.

(Amivel még egy csomó apróságot is nyerhet. Ez csak úgy az eszembe jutott, nehogy azt higgye valaki, hogy befolyásolni kívánom a véleményét, amelynek a megalkotása után ügyis ellapoz 75. oldalra, ahol teljesen nyilvánvalóan látni fogja, hogy milyen remek perspektívák tárulnak fel előtte, ha előfizet még egy évre...)

Ja, még valami. Eddig némi félreértésekre adott okot a nyári összevont,



megemelt terjedelmű szám kérdése július-augusztus hónapokban. Páran úgy érezték, hogy nem jártak kimonodottan jól, amikor júniustól fizettek elő negyed évre. A probléma további létét egy huszárvágással sikerült megoldanunk: először is az előző hasámban viselt dolgai miatt kirúgtuk a matematikusunkat; másodsor pedig a július-augusztusi szám most is összevont lesz, de terjedelemben (árban) ugyanakkora, mint a többi –



és akkor nincs több gond. Ez évi 11 megjelenést jelent, de az előfizetést nem a naptári hónapokhoz mérjük, hanem darabra, mert utólnak 11/12-ed darabokra tépkedni az újságot – vagyis egy éves előfizetés 12 db 576-ot hoz a konyhádra. (Ne mondd, hogy nem éri meg, lapozd gyorsan a 75. oldalra! Sőt, a legjobb lesz, ha ki is téped, és mindenhova magaddal viszed, mert hűséges barátként mindig jó tanáccsal lát el baj esetén.)

Na, egyelőre ennyit az előfizetésről és az újság áráról. Egyébként ha idáig eljutottál az olvasásban, akkor már tényleg jár neked valami komolyabb bónusz. Íme: ha megígéred, hogy most azonnal előfizetsz egy évre az 576 Kbyte-ra, akkor cserébe mi is megígérjük, hogy soha többet nem emlegetjük a 75. oldalt. (Legalábbis egy évlg...)

Három a magyar igazság...

Mivel úgy gondoltam, hogy a duplájára terebélyesedett újsághoz egyedül már kicsit kevés leszek, szerződöttem az 576-csapatba két állandó jellegű tetteársat (azért nem csak egyet,

mert a tapasztalat azt mutatta, hogy eddig is max. az újság 2/3-ában ismerhette ki magát a földi halandó). Most már hárman vagyunk, mint a gráciál, a Szentháromság meg a Ctrl-Alt-Del. Hogy az újságban fellelhető nyomdahi-bák egyenes avagy fordított arányban állnak-e az elkövetők létszámával, azt majd az idő eldönti. Mindenesetre illendő bemutatni veretes nyomdahi-báink leendő két társszerzőjét.

TJ-t már ismerhetitek, eddig már egy rakásnyi karaktert elkövetett az 576 hasábjain. E megszentelt hasábokon felbukkanó munkássága ugyan csak a töredéke annak, amit én kiadtam neki megírásra, de ez nyilván annak tudható be, hogy nem különösebben kapkodó típus. Már sokan érdeklődtek

az igazi neve után, de én eddig mindenkinek csak annyit tudtam válasszalni TJ az TJ – hogy tényleg van neki polgári neve, azt csak akkor tudtam meg, amikor a szerződését pötyögtem.

TJ ugyanis önmagáról is TJ-ként beszél, kizárólag egyes szám harmadik személyben. Ez már önmagában is komikus, ehhez még jön a monológjának lényege

(“TJ bölcs. TJ okos. TJ ügyes. TJ TJ...”.) Így tehát roppant felelősségteljes beosztást nyert: boksztalpa lesz. Ha valamelyikötöknek nem tetszik egy oldal, akkor azt TJ csinálta (vagy ha nem ő csinálta, akkor ő rontotta el). Összekeveredtek a képaláírások? TJ volt! Colin McRae Rally-felirat van a Septerra Core értékelőjében? Már megint mit csináltál, TJ?! Fekete-fehér Lego-emberke van a Rock Raidersnél (hogy a hibakereső algoritmusként üzemelő olvasóink is örüljenek)? TJ ki van rúgva! Másodállásban pedig kineveztem helpline-vonalnak (bár ő erről még nem tud): középső poszterünkön megtalálod a telefonszámát, ahol a nap 0-24 órájában várja hívásaidat, ha bármilyen cheatre lenne szükséged, elakadtál a tizenhetedik pályán – vagy akár csak lelki támaszra lenne szükséged ebben a gonosz, kegyetlen világban.

Másik jeles (?) szerzeményem Hancu névre hallgat, ha szólított. Igazi kozmopolita, lévén Magyarország majd' összes számításba jövő újságjába íralkált már. Már éppen a Kiskegyed próbált lecsapni rá, amikor egy ügyes testcsellel elhalásztam előlük (nem szerettem volna, ha írásai nyomán tovább erősödik a feminizmus). Kiválóságot egyébként mi sem bizonyítja jobban, hogy a fentebb emlegetett újságokból egytől-egyig idő előtt kivált. Nagyszerű élelétéről tett tanúbizonyságot, amikor TJ-t és saját magát már az első naptól kezdve “peonok” gyűjtőnéven kezdte emle-

getni. A peon várja, hogy a rettegte tisztelt főszerkesztő úr mikor kattint rá, és boldogan szalad teljesíteni a rá kiszabott taskot – jól végzett munkája öröme egy elmaradt korbácsolásban rejlik. Hancut a csoport hangulatfelelősenek neveztem ki. Nemcsak komikus látvány, de MP3-gyűjteményében olyan örökérvényű, ámbátor igen ritka alkotások szerepelnek, mint az 576-himnusszá lett Lédi Kármayvá az isteni Karel Gott előadásában (van-e oly zenerajongó, ki e nevet nem ismeri?!), illetve a Barbie Girl az Aquától – eredeti dán szöveggel. (Mellesleg a cseh és dán lemezgyártók szövetségének Hancu üzeni, hogy természetesen minden megvan neki eredetiben is.)

Egyelőre ennyit erről a két gyanús alakról. A továbbiakban cikkíróként találkozhattok természetesen régi ismerősökkel is, de feltűnedeznek majd új arcok is. Róluk majd alkalmassint szintén mondok egy-két jó szót. Elsőnek itt van például Stöki koma. Őt szerintem be se kell mutatni, elég lesz annyit elmondani róla, hogy Hancu sógora akar lenni...

Tartalom

Na, akkor rá is térhetnénk a tartalmi felépítés izgalmas témájára, amiben szintén vannak apróbb újdonságok, és nemcsak annyi, hogy most már nem kell négyponos betűvel írunk, ha egy játékról bővebb fejtegetésbe kívánunk bonyolódni. Menjünk szépen sorban:

Hírek: Szokás szerint itt találjátok a játéki piac kisebb-nagyobb híreit. Mivel most már akad helyük bőven, kicsit hosszabban tudunk csemegézni közöttük, továbbá helyet szorítunk a következő havi 576-ig esedékes megjelenési dátumoknak is. Remélhetőleg mindenki figyelembe veszi azt a tényt, hogy a hírekben közölt megjelenési dátumok erős fenntartással kezelendők, mert a fejlesztők és a kiadók előrejelzéseiben néha nagyobb szerepet kapnak a vágyaik, mint a realitások.

Top-listák: Mivel többen súlyos testi fenyítéssel fenyegettek, meghajlok a népakarat előtt, és mostantól minden hónapban lesz top-lista. Lévény egy ilyen lista igen szubjektív megítélés alá esik (például ki az ördögöt érdekel, hogy Hancu kedvenc játéka a WinAmp?), az egyetlen elfogadható megoldást választottuk: az amerikai és az angol eladási listákra hagyatkozunk. Persze az sem kizárt, hogy néha saját gyártmányukat is fabrikálunk. Tudátok például, hogy a Hancu kedvenc játéka a WinAmp?

Előzetesek: Itt azokkal a nagyobb érdeklődésre számot tartó játéktejlesztésekkel szeretnénk foglalkozni, amelyekről többet is lehet tudni annál, hogy valahol valaki csinál valamit, ami majd valamikor megjelenik. Indításnak rögtön három igazi nagygyút tűzünk pennánk hegyére, amelyek már annyi évet töltöttek előzetesben, mint egy fokozottan hátrányos helyze... khm, asszem egy kicsit elkanyarodtam a témától. Szóval: már jó ideje ígéretik

őket. Itt fokozatosan érvényes az a tétel, hogy ‘sose higgy egy játéktejlesztő megjelenési dátummal hitegető ígéretnek’ – egy különösen várt játék kiadását előszeretettel szoktak éveikig húzni-halasztani.

Játékismertető: Istenkém, itt igazán szép, hogy végra van hely, és nem kell kötelességszerűen két (ünneppapokon három) oldalba benyomni a mondókánkat! Az ismertető tájékan találkoztok majd a legtöbb változással. Az eddig az értékelőben szereplő technikai paraméterek most átvonulnak az ismertető elején található személyi igazolványba. Itt megtalálható az anyja neve (fejlesztő) és apja neve (a kiadó, aki teszi a szokásos dolgát az ‘anyával’, hogy a ‘gyermek’ megszülethessen), valamint azon hivatalos honlap címe, ahol bővebb információkat találhat az online érdeklődő. A minimális és javasolt konfigurációban szereplő infok nyilván egyértelműek, de kéretik figyelembe venni, hogy ezek a KIADÓ által javasolt paraméterek, akik, khm, hát meglehetősen optimistán szoktak nyilatkozni egy-egy játék hardverigényéről. Az általuk minimumnak nevezett konfigurációnál egy adott játék túlnyomórészt csak elindul, de hogy ‘fut’ – az már talán némi túlzás. A kiadó által javasolt konfiguráció ezen az alapon azt a hardvert jelenti, amin a játék nem szaggat olyan bántóan, hogy a játékos már eleve nem hajlandó játszani vele. Sokan kérték, hogy valahogy helyezzük el az értékelőben azt az infot, hogy kell-e a játékhoz 3D-gyorsító. Ha követelmény a 3D-kártya, akkor azt a támogatott 3D-platformnál csillaggal (*) jelöljük, egyébként a game megy szoftveres renderrel is. A multiplayer-támogatás címszó alatt a játék multiplayer támogatásáról fogunk beszélni, ami elsőre ugyan hihetetlenül hangzik, de mégis igaz.

A ‘Rokon Lelkek’ nevezetű kis boxban tüntetjük fel – ha lehet – a játék legközelebbi hozzátartozóit (kevésbé prózái fogalmazásban: hogy honnan lopták az ötletet a szerzők), hogy ha esetleg valaki egy adott játék láttán beleszeretett egy bizonyos stílusba (netán a hideg rázta tőle), tudja, hogy hol keressen (kerüljön el) valami hasonlót.

Jeles szerzőink néha lesújtó kritikákat kapnak egyes olvasóinktól, akik alkalmasint egészen sajtósági stílusban méltatják a szerző szellemi képességeit, családi kötelekeit, illetve egyéb dolgait egy játékról alkotott – szubjektív – véleményük kapcsán. Szó se róla, lévén mifelénk egy bizonyos stílusú játékok olyan cikkírók tesztel, aki szereti (következésképp: ismeri) is az adott stílust, és előfordulhat, hogy az enyhén lökött gyermekről is atyai jóindulattal emlékezik meg a tesztelő. (Például erős a gyanúm, hogy egy hatszögreke osztott pályán áldogáló Tigris tank látványa nem hoz mindenkinek olyan tűzbe, mint holmi főszerkesztőket.) Ugyan a szubjektivitás gordiuszi csomóját átvágnunk még mindig nem sikerült (mert lehetetlen is), de cikkíróink esetleg kifejezhetik –

TOP LISTÁK

A szoftvereladások figyelésével és auditálásával foglalkozó PC DATA nevű cég közzétette a tavalyi év legnagyobb példányszámban eladott játékaiknak toplistáját. Az itt elterülő huszas bestseller lista több érdekes címet is felmutat. Az tulajdonképpen már abszolút nem meglepő, hogy a szokásos halász-vadász-erdő-kerülő szimulátorok és TV-show feldolgozások (How to be a Millionaire, Big Game Hunter, Deer Hunter III) az élmezőnyben végeztek. Úgy látszik ezeket az ál-játékokat még mindig kiválóan el lehet adni, köszönhetően majdnem budget árúknak (a teljes árú játékprogramok árának feléért vesztegetik őket). Szintén nem meglepetés, hogy a 4. helyen zárt a Microsoft nagyszerű üdvöskéje, az Age of Empires 2. A legnagyobb meglepetés a "bajnok", RollerCoaster Tycoon, ami ugyan kellemes kis játék volt, de senki sem számított ilyen elsőprő sikerre az egész világon: az összes PC-s szoftvert figyelembe vevő listán is csak a Windows 98 és az ötös verziószámú Norton Antivírus előz meg. Érdekesség még, hogy az olyan, lassan már ösközületnek számító játékok, mint mondjuk a Starcraft és a kiegészítője, a Need for Speed 3 vagy például a Half-Life még a mai napig is milyen kiválóan eladhatóak a teljes árú játékok között.

1999. legnagyobb példányszámban eladott játékaik

1. RollerCoaster Tycoon / Hasbro Interactive
2. SimCity 3000 / Electronic Arts
3. Who Wants To Be A Millionaire / Disney
4. Age Of Empires II: Age Of Kings / Microsoft
5. Starcraft / Havas Interactive
6. Half-Life / Havas Interactive
7. Command & Conquer 2: Tiberian Sun / Electronic Arts
8. Microsoft Flight Simulator / Microsoft
9. Frogger / Hasbro Interactive
10. Baldur's Gate / Interplay
11. Cabela's Big Game Hunter 2 / Activision
12. Wheel Of Fortune / Hasbro Interactive
13. Rainbow Six Gold Edition / Red Storm Entertainment
14. Starcraft: Brood War / Havas Interactive
15. Need For Speed 3 / Electronic Arts
16. Monopoly Game / Hasbro Interactive
17. Deer Hunter III / GT Interactive
18. Star Wars Episode I: Phantom Menace / Activision
19. Combat Flight Simulator / Microsoft
20. Rainbow Six: Rogue Spear / Red Storm Entertainment

Angol lista 2000. február

1. Delta Force 2
2. Championship Manager Season 99/00
3. Age of Empires 2
4. Quake 3: Arena
5. Tomb Raider 4

Amerikai lista 2000. február

1. The Sims
2. Who Wants to be a Millionaire
3. Final Fantasy 8
4. Age of Empires 2
5. RollerCoaster Tycoon



HÍREK

Aprólék

Én vagyok James és én vagyok Bond...

Nekem ez a szexepilem – danolhatná a jókedvű Electronic Arts, lévén megszerezték a 007-es ügynök játékfeldolgozásainak jogait az egész világon. Az első Bond-játék a hasoncímű film alapján készült *The World is Not Enough* lesz, amelyben a jeles kém teszi a szokásos napi dolgait: tíz méteres szinten néhány kaland elemmel megspékelve üldöz/menekül, lelő/elterül, és azonkívül buknak a lányok rá. A játék egyaránt használna majd saját szemszögű és követő kamerát, és valószínűleg a Quake3-motor ketyeg majd csendesen a háttérben. Az Electronic Arts ugyanis több játékához is megvette az id Q3A engine-jét.

Boo-hooo!

Úgy látszik rájár mostanában a rúd az Internet különböző szolgáltatóira. Az manapság már nem hír, ha betörnek az Elenđerhez (oda már csak sportból is beiratkozik minden arra bók-lászó hacker), de nemrég rossz napja volt a Net egyik legnép-szerűbb szolgáltatójának, a **Yahoo!**-nak is. Néhány tréfás kedvű úriember ugyanis egy kicsit túl NAGY adatforgalmat generált rá, minekfolytán összeomlott szegényke. Becsületére legyen mondja, hogy több mint 4GB/sec-ig bírta, mielőtt kiszá-molták volna. A szerver lefagyá-sát egyébként csak az amerikai felhasználók érzékelték, mert nekik minden jóból sokkal több jut.

Új dózis

Hivatalosan is megjelent a **Windows 2000**, szóval a Microsoft-nál fatális bevétel történt. Ünne-peljük meg mi is ezt a jeles ese-ményt egy miniposzterrel:



Dirrdurr's Gate

Mostanában igencsak bőségesen csobog az RPG-k folyója, pedig igencsak citromba harap az egy-szeri fejlesztő, ha ilyesmire adja a fejét. Egy rakásnyi igen magas mér-céhez szabott igénynek kell megfe-lelnie: szükség van mindenekelőtt gyönyörűen és aprólékosan meg-rajzolt helyszínekre; minél egysze-rűbben felépített harc-rendszerre; na és persze egy jó sztorira – kü-lönben a játékos rögtön vissza-megy a Planescape-hez. Hát a Larian Studios *Divinity*, *The Swords of Lies* című játékától még az általában szkeptikus TJ arcán is üdvözült mosoly került el, amely látvány már eleve ad a játéknak egy-fajta horrorisztikus feelinget. A tör-ténetre nem kell különösebben sok szót pazarolnunk: indításhoz a szerzők maradtak a fantasy-földjét benépesítő fajok deatmatch-típusú nézeteltéréseinel (varázslók vs bo-szorkányok vs orkok vs csontvá-zak vs mindenki más), ahova egy kezdő varázsló bőrében huppa-nunk, akit mestere az öreg herceg halálának színhelyére szalajt – a

sztori majd menet közben kialakul, ráadásul aszerint, hogy hogyan is ténykedünk az adott helyeken. A látványnál a szerzők maradtak a már klasszikus izometrikus megva-lósításnál, pár "nűansznyni" változ-tatással. Ezek között megtalálható például az, hogy a karakterek már poligonokból épülnek fel és a játék már csak a dinamikus fény- és árnyeffektek kellemesebb megvaló-sítása miatt is hajlamos D3D és 3Dfx gyorsítókártyák támogatására. A harcrendszerrel a Diablo és a Baldur's Gate szolgáltatta az ala-pot: a két különböző stílusból pró-báltak össze egy harmadi-kat. A harc csak elméletileg lesz real-time: bármikor meg lehet állí-tani, ha esetleg egy korty potiónt vagy egy derekas spellt akarnánk előhúzni a batyunkból. Igen érde-kes lesz a karakter fejlesztése is, ami a stratégiákból elveszett mód-szerrel, egyfajta tech-tree, azaz fejlődési fa alapján zajlik: ha ele-gendő nyersanyag (vagyis XP és egy adott skill) áll rendelkezésre, akkor "feltalálhatjuk" az új, javított



tulajdonságot. Egy szó mint száz: reményteljes dolgok elébe nézünk az össze ígért játékkal.

Egy prém rendes család

Az Acclaim és népi zenekara már egy jó ideje áttette műkö-dési területét a játékkonzolokra, és csak néha ruccan vissza hozzánk, hogy egy-egy arcade-játékát a PC-piacon is kipróbál-juk. Hasonló a helyzet a **Fur Fighters** nevű csoda esetében is, ami eredetileg Dreamcastra készült, a PC-verzió csak ké-sőbb került bele az előjegyzési naptárba. A játék főszereplője hat szörös kis állatka, akikkel öt na-gyobb pályán keresztül kell különbö-ző feladatokat megoldanunk: ezek alka-lomadtán logikai rejtvények lesznek, de rendszerint az ördögi Viggo admi-rális által ránszabadított rettenetes teddy macik hordái elől mentjük az



irhánkat. Mind a hat állatkánk külön-böző egyéni képességekkel rendelke-zik; például a Bungalow névre hallgató kenguru sokkal magasabba ugrik, mint a többiek és elérhet olyan platfor-mokat is, amiről a liftes rokonsággal nem rendelkező többiek csak álmo-dozhatnak. Ebből már követ-kezik, hogy a feladat abból áll, hogy a megfelelő állatka ké-pességeit használjuk a megfe-lelő helyeken. Meglehet, hogy a szellemtörténet Einsteinhez hasonló óriási talán nem pont erre a játékra várnak, de talán finom kis időtöltés lesz a Croc-féle platformjátékok komálósainak, és főleg a fiatalabb nemzedéknek. A megjelenés tavasszal várható.



Újabb színfolt a szivárványban

Aki üres perceiben szívesen vezet halálos kommandókat a rút terro-risták ellen, az nyilván jólesően nyugtázza, hogy új küldetéslemez jelenik meg a Rogue Spearhez **Urban Operations** címmel. A már szinte kötelező jelleggel elvárható új fegyverek, és a világ különböző nagyvárosaiban játszódó küldeté-sek mellett lesznek új multiplayer-szintek, továbbá vizionálhatunk öt klasszikus Rainbow Six-pályát is. Már KÉT teljes screenshot ke-ring belőle a neten, itt az egyik:



Ez a tűzlétra persze képvisel némi esztétikai értéket, de – ha így áll a játék – "némi" kétségeket ébreszt a Red Storm azon kijelentésével szemben, miszerint a mission disk áprilisban már a boltokban lesz.

Aprólék

Újabb civilizáció

Ha esetleg valaki kiismerte volna magát a Civilization-klonok vadul burjánzó tengerében, annak hamarosan tovább nehezeedik a dolga. Az Activision ugyanis összeállt a piacra dobás részét, amelyben új keresédelmi és diplomáciai opciók, egységek és kormányzati formák várják a diktatóri pályára kíváncsi játékosokat.

Csökkentő civilizáció

Meglepő esemény történt a Civilization-fabrikáló Firaxis háza táján is: Brian Reynolds, a cég egyik alapítója otthagyla Sid Meiert, akivel együtt dolgoztak olyan világsikereken, mint a Civilization és az Alpha Centauri. Hogy vajon hova ment, az még titok, de szinte biztos, hogy nem lönkre.

Minek D3D Kártya?

Az Interplaynak teljesen elment az esze, vagy csak súlyos tudathasadás állapotban tette azt a kijelentést, hogy a készülő

kizárólag OpenGL grafikus platformot fog támogatni. Direct3D és Glide alapú kártyákat nem. Így tehát fény derült arra, hogy vajon mit is jelent a titokzatos MDK mozaikszó: Minek D3D Kártya?

Ától Cetig

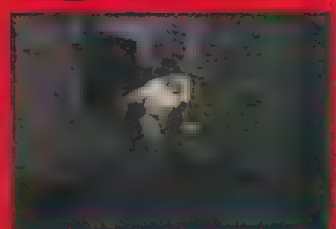
David W. Bradley neve valószínűleg csak régi PC-s szerepjátékosoknak cseng ismerősen, ők viszont már-már vallásos áhitattal emlegetik. Ez a bácsi követte el a Wizardry 7 névre hallgató aprócska játékot, amit maig a legjobb RPG-k között tart számon a játékos nagy történelemkönyve. A felülmúlhatatlan Wiz7 után Dávidunk nem kívánt nyolcadik részt is készíteni (a Sir-Tech csapata ennek ellenére hosszú évek óta nyugodik rajta), inkább Swords and Sorcery néven kezdett el a Virginnek egy kaland-RPG programot fejleszteni néhány éve. Közben a név **Wizards and Warriors**, a kiadó pedig az Activi-



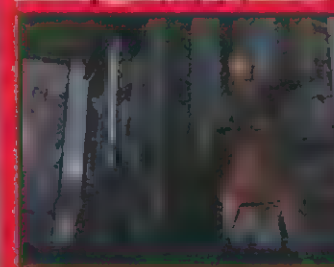
sion lett, de a lényeg nem változott: egy monumentális (120-150 óra játékidő) RPG, 3D megvalósításban, egzotikus játszható fajokkal és kasztokkal, hosszú és csavaros történettel, és a Wizardryből ismerős logikai fejtörőkkel. Hatfős csapatunk akár realtime, akár körökre osztott módon irthatja ki a játékban szereplő mintegy 300 féle szörnyet, mire eljut a főellenségig, akit Lord Cet néven jegyez a program (vagyis ától cetig mindenkit le kell vágunk). A képeket elnézve erősen optimistának tűnik a P233 magasságában megállapított hardver-követelmény, de majd meglátjuk (talán még idén)

Hallo, Chtulhu vagyok. Hívott esetleg valaki?

H. P. Lovecraft neve, és a minden horror-történet-észttyaként funkcionáló Chtulhu-mítosz igen népszerű témát szolgáltat a játékiparnak. A Call of Chtulhu szövegjáték népszerűsége már az AD&D évek vetekszik, és a Houdre Productions révén Dark Conspiracy of the Earth címen nemcsak a PC-s játékok piacára is betört az elfeledett Ól talán (már ha a fejlesztők hajlandók előbb megjelölni a régiót a levegőben lógó Simon the Sorcerer 3D-t). A játék a Myst-szerű logikai kalandjátékok és a Thief által bemutatott "szunnyogós FPS" stílusát ötvözi, ami először még nyolcadik hangzik, de logikusan tudnillik a Chtulhu-mítosz szörnyei nem a tipikus "de még egy tucatot!" jellegű lények lemeszárolásával, az ellenfeleket inkább csoportokba osztja, vagy elkülönbíti tőlük, semmint leöli (erre egyébként esélyünk sem lesz). Ha viszont nincs lövedék, akkor kell jó sok fejtörő, amiknek egyeseknél akár tüdő-



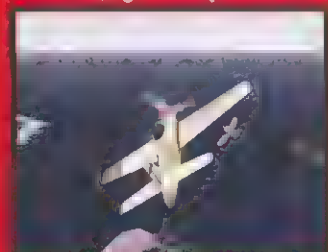
megoldást is lehet. Multiplayer játékokból csak a kooperatív módot támogatja a program, ezzel hangsúlyozva, hogy nem egy végződs FPS-ről van szó. Az 1920-as években játszódó történet négy különböző fejezetre oszlik, amelyeknek négy Lovecraft-novella az alapja. A készítőik esküdjönek, hogy a végtelenségig hűek maradnak az eredeti koncepcióhoz és hangulathoz – az felettébb érdekes, hiszen a Lovecraft-történetek nem igazán szoktak happy enddel végződni; sőt, az esetek nagy részében megölik és/vagy meghal a főhős. (A sörrend tulajdonképpen lényegtelen) A fejlesztők saját bevallásuk szerint egyelőre még csak négy hónapja dolgoznak a programon – ehhez képest az előzetes képek meglepően szép és kidolgozottak tűnnek, mellesleg felvetik azt a találgatást, hogy ha négy hónap alatt ennyit összehoztak, mi a tenet akamag még 2001 végéig (ez a hivatalos megjelenési dátum) csinálnak?



Egy légből kapott hír

Mindenki őszinte remélné, hogy Renoban Amerika egyik legnagyobb repülő show-ját, ahol a hagyományos légibemutatók és a USAF aktuális csúcsműveinek bemutatása mellett a legnagyobb produkció a hobbipilóták versenyé házilag tuningolt repülőgépekkel. Ezt a versenyt dolgozza fel az SSI, akitől repült eddig legfeljebb bombázni illetve lezuhanni látunk a Panzer Generalokban. Most sem erőltetik meg magukat különösebben élethű repülőmodellrel meg szimulációval a Reno Air Racing egy erősen arcade jellegű versenyjáték lesz, ahol a megszokott módon a futamgyőzelmekért járó pénzekből javíthatjuk illetve tuningolhatjuk a gépünket a régió győze-

lig. Az eredeti kiadvány kapcsán azért meglepő, hogy a fejlesztők fenntartják, a renói helyszín mellett az Alpokban vagy Dél-Amerika dzsungeleiben is megküzdehetünk a gravitációval. Mivel a levegőben bajos lett volna

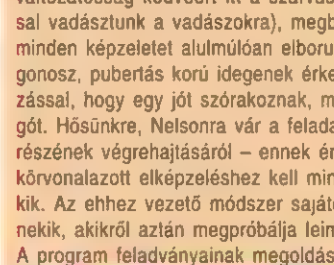


ha egy zárt pályán kigéne, így ben rajtuk áll, merre repkedünk, csak igyekezzünk útvonalunkba kitartni a léggömbökkel jelölt fordulópontokat. Bár a modern gépek mellett a merészebbek kipróbálhatnak előző és második világháborús "védelmi" gépeket is, addig azért nem fájul a dolog, hogy azok fegyverek is használnak kellene. A megjelenést (ténnyelétlenül) az idei verseny időpontjára, szeptemberre időztük.



Szoknyát fel, bugyit le!

Több, mint érdekesnek ígérkezik a Simon and Schuster Interactive készülő kalandjátéka (?), ami a beszédes Panty Raider: From Here to Immaturity címet viseli. Ha az előzetes képek-re vetett pillantások után belegondolunk, hogy a készítő ugyanazok, akik anno a Deer Avenger című vadászjáték-paródiát írták (a változatosság kedvéért itt a szarvas vadászunk a vadászokra), megbizonyosodhatunk arról, hogy ez valami minden képzeletet alulmúlóan elborult és mókás játék lesz... A sztori szerint gonosz, pubertás korú idegenek érkeznek a Földre, azzal szilárd elhatározással, hogy egy jól szórakoznak, majd atomjaira robbantják az egész bolygót. Hősünkre, Nelsonra vár a feladat, hogy lebeszélje őket a terv második részének végrehajtásáról – ennek érdekében természetesen az első részben körvonalazott elképzeléshez kell minél effektívebb segítséget nyújtania nekik. Az ehhez vezető módszer sajátos: bogyós szupermodelleket keres nekik, akikről aztán megpróbálja leimádkozni a felső-, majd az alsóruházatot. A program feladványainak megoldásához olyan tárgyakat hívhatunk segítségül, mint a "velőköztető szemüveg", vagy a goop névre hallgató ruhaeltüntető alkalmazás. A kaland során szinte kizárólag szexista beütésű feladataink lesznek, úgyhogy májustól örülhetnek azok a kiélezett számítógép-fanatikusok, akik női fél méternél közelebről csak monitoron szoktak látni. Reszkessetek, melltartók!



Aprólék

Karakterek keresetnek

A Black Isle sajátos reklámfogással igyekszik hírverést csapni a körül: a rajongók beküldhetik kedvenc figurájuk karakterlapját a szerzőknek, akik 200 szerencsést kiírnak és karakterüket bevezetik NPC-nek a játékba. 200 nyílt biztos lesz a játéknak.

Vissza a jövőbe

Idősebb quakerek nosztalgiaival vehetik tudomásul, hogy

címme készül a jó öreg Wolfenstein folytatása. (Ifjabb kedvéért: a Doom elődje, az id Software első játéka.) A modernizált változat a XXI. században játszódik és az újra megerősödő neonáciát fogja benne fegyvermezni a játékos. Az már eleve jó hír, hogy a látványt a Quake3-engine szolgáltatja.

Nem is olyan Star ez a Trek

Az Activision pénzügyártó gépezet elégedett mosollyal nyugtáztá, hogy mennyit hozott a könyhárra a Star-Trek-licencük. Amellett, hogy négy-öt új játékuk is készül ST-címkével, az online játékba is szeretnék bevezetni a dologgal. A fejlesztésbe ugyanazt a Verant Interactive-t vonták be, akik az ugyancsak kizárólag online EverQuesttel robbantak be a játékpiacon. A játékba nem kevesebb, mint 4-500.000 (igen, félmillió) embert akarnak bevonní, de legalábbis mindenkit, aki nem sajnál rá havi 10 dollárt. (Az EverQuesttel kábé 150.000-en játszanak, szóval nem kizárt a dolog.)

Paparazzo

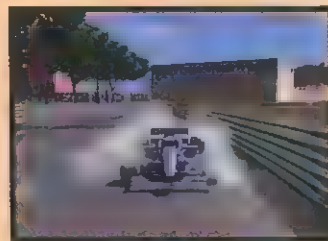
Egyiptombba delegált tudósítónktól kaptuk lapzártá után ezt az exkluzív fotót (csak neked, csak itt – tudod...), amely lerántja a leplet arról a titokról, hogy mostanában miért mutatkozik oly keveset a nyilvánosság előtt Ms. Croft. Hogy a kedves papa Duke Nukem vagy Leonardo di Caprio, arról következő számunk tényleg társ riportjában értesülhetek.



Ismét elsőrangú Formában a GP

Immár négy éve a PC-s Forma-1 szimulátorok világának legnagyobb kérdése (persze a Damon Hill hollétét firtató örökzöld után), hogy Geoff Crammond és kis csapata mikor méltóztatik már befejezni a máig a legjobb F1-es játéknak számító Grand Prix 2 folytatását. Az igen fantáziadúsan Grand Prix 3 névre keresztelt alkotásról hosszú éveken át csak pletykák keringtek, mígnem tavaly a Hasbro végre hivatalosan is bejelentette, hogy a Civilizationhoz hasonlóan itt is sikerült az eredeti készítőgárdát összetrombitálni egy folytatás erejéig. A játék alapvetően a GP2 – a maga nemében tökéletesnek mondható – forráskódján alapszik, amibe természetesen beleépítették

azokat a dolgokat, amik az elmúlt négy év alatt extrából alapkövetelménnyé léptek elő: ilyen a 3D kártyák használata, a hálózati játék és az időjárás szimulálása. Ennek megfelelően a megcélzott hardver PII-266-nál, és második generációs gyorsítókártyánál kezdődik. Öt nehézségi szint és nyolc ki-be kapcsolható segítő opció gondoskodik arról, hogy Császár Elődtől Mika Hakkinenig mindenki megtalálja a neki megfelelő kihívást a játékban. Az eredeti alapján modellezett pályák és autók ma már szinte természetesnek hatnak egy szimulátorban, az azonban semmiképpen sem, hogy a GP3-ban az egyes pilóták is a valóságnak megfelelő stílusban vezetnek. További hosszan tartó

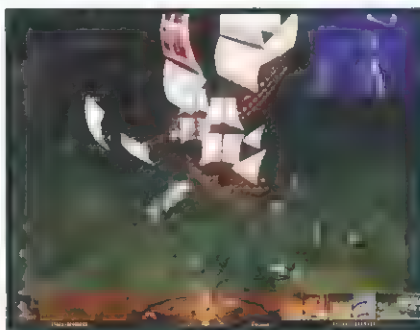


hallelujázásra adhat okot Grand Prix-rajongók számára, hogy a Hasbro megszerezte a FIA-tól 2002-ig (és plusz visszamenőleg 1998-ig) a Forma-1 versenyeinek "megszámítógépesítési" jogait, így legrosszabb esetben is évente várható új kiegészítő a GP3-hoz – jobb esetben pedig ezek különálló, teljes játékok lesznek. A játék megjelenését elméletileg 2000 tavaszára ígérték, de abból ítélve, hogy a minap valamelyik fejlesztő büszkén kürtölte világára a hírt, miszerint már 75 százalékosan kész a játék, jó, ha késő nyárra megérkezik, és esetleg a Forma-1 szezon végén, a világbajnoki kupa mellé átnyújtják a kapkodás eredményét, a javítópatchet...

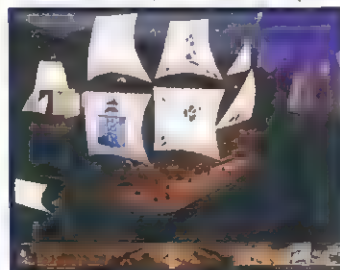


Megint egy Pirates!-klón

Úgy látszik, mostanság a reneszánszát éli a jó öreg Pirates!, mert a kissé harmatosra sikerült Cutthroats és Corsairs után hamarosan újabb klón köszönthetünk a Sea Dogs személyében. A kiadó Bethesda által "haditengerészeti szerepjáték stratégia"-ként emlegetett játék (ami mellel a legidétlenebb kategória meghatározás, amit életben hallottam) a hangzatos nevek ellenére is a Pirates!-féle jól bevált sablonok alapján építkezik: adva van egy ifjú, ámde reményteljes jövő előtt álló tengerész, aki egy ócska bárka kapitányaként "tengeri szabadvállalkozóként" próbálja megcsinálni a szerencsét. A tevékenységi kör hasonló, mint modern korunk vállalkozójáé: a becsületes kereskedelemről a szabad rablásig terjed azzal a különbséggel, hogy karrierje csúcán hősünket nem a Mercedesben robbantják fel, hanem felhúzzák egy szép magas árbocra. Magától értetődően fontosak lesznek a politikai kapcsolatok, lévén három tengeri nagyhatalom is csépel egy-egy a környéken. Hogy melyik országot szolgáljuk, az persze teljesen szabadon választott, és bármikor köpö-

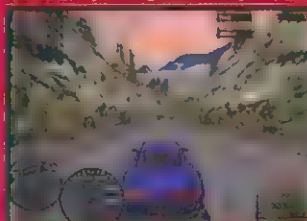


nyeket fordíthatunk – vagy lehetünk akár teljesen függetlenek is mindenkitől, de akkor persze sokkal magasabb lesz az életbiztosítási részlet... Innen a dolog már teljesen a megszokott medrében halad: kereskedünk, kirabolunk néhány hajót, elpasszoljuk a szajrét, hajóhadat szervezünk, az NPC-ket felbéreljük hajóink kapitányi tisztének ellátására, és persze meg-megtámadunk egy-egy gazdagabb várost. A városokat védő erődök elfoglalásával átvesszük a hatalmat a város felett (tehát nemcsak tengeri, hanem szárazföldi ütközetekre is számíthatunk), és ezután adójuk hozzánk (illetve az általunk szolgált hatalomhoz) folyik be. Az RPG-elemek alatt az értendő, hogy megpróbálnak pár elemet becsémpészni a Bethesda közepes sikerrel futó Daggerfall-jából, illetve a Redguard-ból. Sokkal figyelemre méltóbb ennél, hogy a játék grafikai részét 3D-kártyákra tervezték, tehát végre olyan látványt kapunk, amit így 2000 körül joggal vár el minden felhasználó. Ronda Pirates!-klónok után ősszel talán olyan mű születik, ami valóban méltó utódja lesz a nagy öregnek.



Az ötödik sebesség

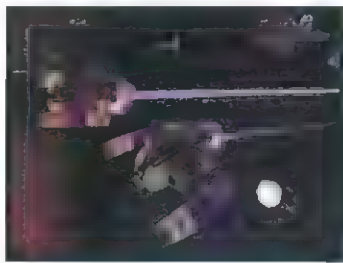
Hamarosan ötödikbe kapcsol az Electronic Arts-istálló egyik leg-sikeresebb paripája, a Need for Speed. Eddig is olyan sportautók voltak mögött szerepel-



tünk, ami a legtöbb embernek maximum csak az álmaiban látható, és az most sem lesz másképp, sőt: az egykoron EverQuest néven futó Porsche Unleashed kizárólag a címadó títulusnak szentelt az egész játéknak, amelyben a Porsche történetének elmúlt tíz évszázadát kiélik végig. Összesen 80 különböző Porsche-változatba helyezhetjük becses autóinkat kezdve a '48-as Roadster 356-tól a vadonatúj Turbo 996-ig (sőt, néhány még nem is létező modellig). A megszokottakon kívül két új játékmód is lesz, amelyek közül az egyikben egy "campaign"-ben fogjuk fejlesztgetni-bővíttetni gépünket, végigkövetve így tulajdonképpen a típusváltókat az egész történetét. A sebesség megszállottjainak már nem kell sokat várnia az NFS5-re: a hivatalos megjelenés március végén.

Otthon, véres otthon...

Alig értek haza hányattatott sorsú hőseink a Hügara bolygóra a Homeworld végén, gaz kiadójuk – kicsiny dollárjelek népes seregét látván lelki szemei előtt – újra súlyos problémákat állít a sokat próbált nép elé. A megpróbáltatások a **Homeworld: Cataclysm** névre keresztelt kiegészítő kereteiben szakadnak a nyakunkba előreláthatólag a nyár derekán. A sztori 15 évvel a nagy hazatérés után folytatódik, amikor egy ismeretlen gonosz idegen faj (pontosabban: egy "techno-organikus entitás") inváziója dúlja fel bolygónk békéjét. 17 új küldetést kapunk némi játékmenetbeli finomítással körítve: álcázott "lopakodó" űrhajók, külön-külön is funkcionáló modulokból összeálló hatalmas hadihajók illetve az eddigieknél sokkal célirányosabban fejleszthető technológia várja az önjelölt hős honvédőket. A játék egyébként önmagában is játszható lesz, nem kell hozzá az eredeti Homeworld.



Hellvonókúra

Az eddig jobbára csak a képregény-fanatikusok által ismert cég, a Dark Horse Comics beszáll a számítógépes játékok piacára, a Cryo-val karöltve kiadásra kerülő **Hellboy** című 3D akció/kalandjátékkal. Címszereplőnk nem igazán mondható sablonos játék-hősnek: a második világháború végnapjaiban egy sátnista náci szekta egy démonherceg megidézésével akarja megfordítani a dolgok állását. Azonban a rituáléba némi hiba csúszott, és a pentagramma közepén a pokol fejedelme helyett egy bébi-démon jelent meg. Ő Hellboy, akire a háború után lecsap a CIA, és néhány év alatt szuper titkosügynököt farag a természetfeletti lényből. A játék története 1962-ben játszódik egy prágai elmegyógyintézetben, ahol valaki ismét démonok idéztetésébe fog, Hellboyt pedig fajtársaihoz húzza a szíve, na meg a titkos-szolgálat parancsa. Mint kiderül, egy 1200-as években fogant átok közeledik a beteljesedéshez: napokon belül felébred a 666 éve kővé változtatott boszorkánymester-testvérpár, és megnyitja a kozmikus átjárót egyenesen a Pokol tornácára. A játék az Alone in the Dark hangulatát próbálja ötvözni a Tomb Raideres megvalósítással, és a Sanitariumot idéző bizarr környezettel. Bár a készítők nem győzik hangsúlyozni a program kaland-mivoltát, a Hellboy valószínűleg kb. annyira lesz kaland, mint mondjuk a Nocturne volt az. Az emberi érzelmeket és viselkedésmódot felvett démon kalandjait legkorábban a jövő év elején kaphatjuk a kezeink közé.



A T.I.R. Hunter visszatér

Sokan próbálkoztak már az Amerikában közkezdelt kámonversenyek európai népszerűsítésével (még a Hungaroringen is rendeznek ilyen futamot vagy (íz éve) – merséket sikerrel. A "sport" első PC-s megvalósítója fura módon mégis az orosz SoftLab-NSK volt egy éve a Hard Truckkal. Ugy látszik, bejött nekik a dolog, mert már készült folytatást. A Hard Truck 2-ben már nemcsak előre kijelölt pályákon funkázhatunk, hanem a nagy orosz pusztá veszélyes közútjain is. A veszélyeknek csak egy részét képezik a méterás kátyúk, a komolyabb gond a rakományunkra pályázó útonállók képeben mutatkozik. A legnagyobb újításként a napszakok és az időjárás váltakozását emlegetik. Azonban a játék sem a szimuláció, hanem a gyors mozgás és a nagy sebesség fontos szerepet játszó, útszálon álldogáló, támogatásra szoruló járművek...



Föltámadott a tenger, a kékek tengere

Leginkább a Battlezone és a Warzone 2100 keresztjeződésének tűnik a Jack in the Box Computing egyelőre kiadó nélkül álló, bemutatkozó játéka, a Vízöntő csillgképről elnevezett **Aquarius**. Úgy tűnik, a fejlesztőket nem zavarja, hogy az említett két játékot csak a saját dicsérte agyon, az eladási adatok éppenséggel nem... Eredetinek éppen nem mondható sci-fi történet tárul elénk a játékban: a haldokló Földről menekülő emberi faj első kolonizáló űrhajója sok emberöltőnyi utazás után végre letelepedésre alkalmas bolygóhoz érkezik. A lakatlan(nak hitt...) planétát a felszínének nagy részét beborító óceán után Aquariusnak nevezik el a derék felfedező, és megkezdik a kolonizálást. Mivel a telepéseknek már a nagyszülei is egy űrhajó szűk folyosóin és kabinjaiban élték le az életüket, kissé nehéz hozzászokniuk a bolygó adottságaihoz, pláne, amikor a bolygó, mintha egy hatalmas élő szervezet lenne, érzékeli a betolakodókat, és "antitesteket" termel ellenük. Mindezt tetézi, hogy

megérkezik az emberreket eddig tisztas távolból követő Procyon faj jeles képviselői, akik úgy gondolják, hogy inkább ők telepednek le a vízenyős bolygón. Mivel az embereknek nem akaródnak továbbállniuk, hogy újabb évszázadokig lakható bolygó után keringjenek, kitér a haddal, ami esetünkben egy kis szimulátor-beütéssel megspékelt szabadon választható nézetű 3D-s real-time stratégiát jelent.

Az ezeregy hasonszórú játék közül az Aquarius több dologgal is megpróbál kitűnni, az egyik ilyen a (már sok helyről sokszor hallott) a széles skálán szabályozható, emberien játszó mesterséges intelligencia. Figyelemre méltó, hogy a megszokottakon kívül megtalálható lesz a játékban egy olyan multiplayer játékmód, amikor



két csapat küzd egymás ellen: itt egy játékos az építkezésért és termelésért felel, egy másik az egységek mozgatásáért, míg a többiek a szimulátor-részben a csatákat döntik el. A legérdekesebb újítás a játék környezetének nagy részét adó víz megvalósítása. Az óceán itt nem egy egyszerű kék textúra, amibe nem egészen belevezényelni az egységeinket, hanem egy életszerűen viselkedő, hol nyugodt, hol viharos, gyilkos erejű természet elem, árapályal, áramlásokkal, sőt, talán még saját Bermuda-háromszöge is van. Grafikai engine szintjén nem kis bravúr szükséges egy igazán élethű tenger megvalósításához, mindenesetre idejük még van rá a fejlesztőknek, hiszen csak december körül tervezik piacra dobni a játékot. Reménykedjünk, hogy legalább olyan színvonalon, mint két elődjét.



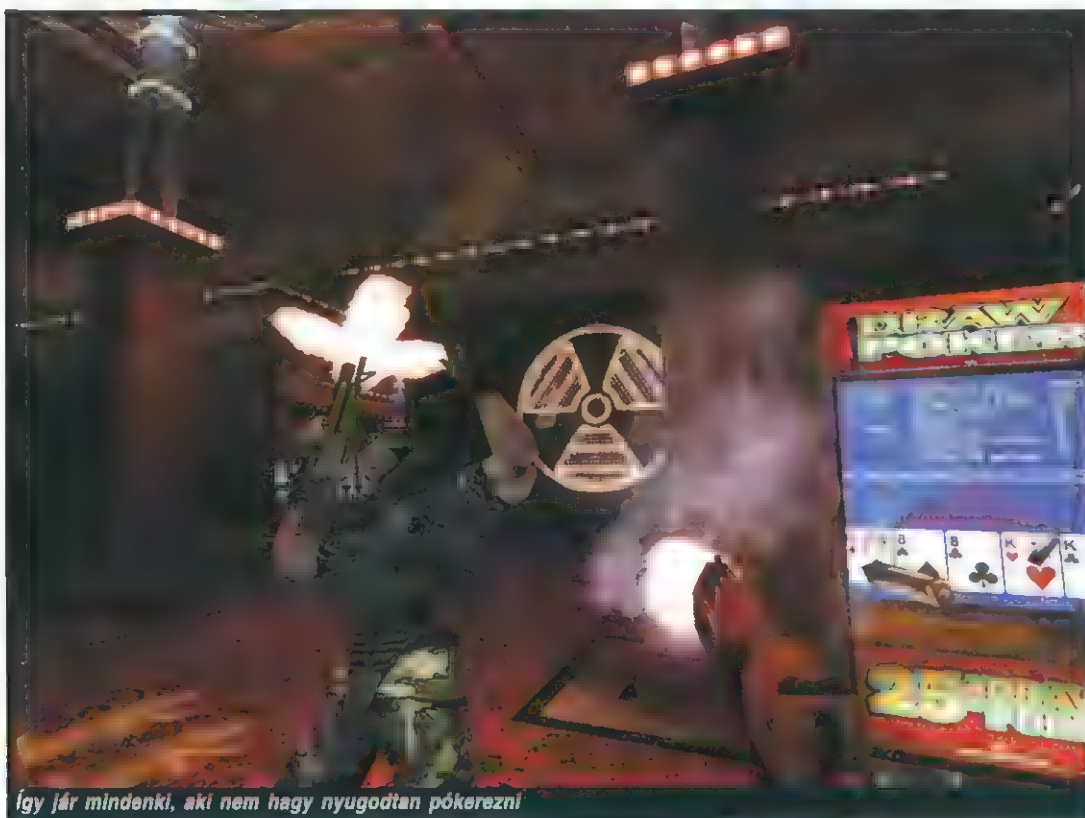
Az aktuális megjelenések

Az aktuális megjelenések között van néhány, elfordulhat, hogy csak úgy spontán, csúszik a megjelenés néhány nappal később (évet). Csak azokat a játékokat soroljuk fel, amelyek kiadójuk hivatalosan bejelentette a bemutatkozó dátumát.

- 26 - Tiger Woods 2000 (EA)
- 27 - Alpha Centauri Planetary Pack (EA)
- 28 - J. McGrath Supercross 2000 (Activision)
- 29 - Formula One '99 - Psychosis (Microprose)
- 1 - Superbike 2000 (EA)
- 1 - Diakotani (Eidos)
- 2 - Heroes III: Shadow of Death (3D)
- 2 - Test Drive Cycles (Infogrames)
- 3 - Shadow Warch (Red Storm)
- 5 - Mission Impossible (Infogrames)
- 7 - Dawn of War (SouthPeak)
- 7 - F1 World Grand Prix '98 (Eidos)
- 8 - C&C Firestorm (Westwood)
- 8 - Allegiance (Microprose)
- 10 - F-16 Super Hornet (True)
- 10 - Star Trek Armada (Activision)
- 10 - Soldier of Fortune (Activision)
- 10 - Ultima Online: Renaissance (Origin)
- 17 - Thief II: The Metal Age (Eidos)
- 18 - Messiah (Interplay)
- 18 - Wall Street Tycoon (Ubi Soft)
- 20 - Might and Magic 6 (3DO)
- 20 - Risk 2 (Hasbro)
- 21 - Majesty (Hasbro)
- 21 - Croc 2 (Fox Interactive)
- 21 - Tomb Raider: Lost Artifact (Ubi Soft)
- 22 - Need For Speed 5 (EA)
- 22 - NASCAR 2000 (EA)
- 23 - B-17 Flying Fortress 2 (3D)
- 24 - Shogun: Total War (EA)
- 24 - Formula One Championship (EA)
- 29 - Vampire the Masquerade (Activision)

DUKE NUKEM FOREVER

★ Örökké fogják csinálni, de mi akkor is kívárvuk a végét!



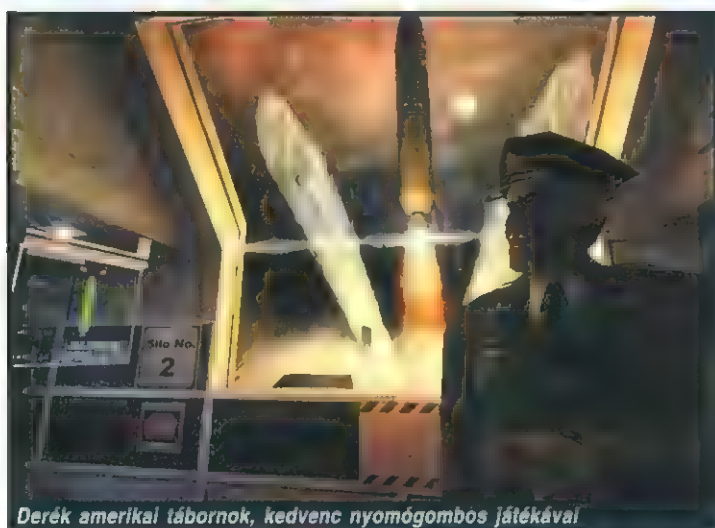
Igy jár mindenki, aki nem hagy nyugodtan pókerezni!



Gus, azaz Benny Hill reinkarnációja



A darusvizsga sikerrel zárult



Derék amerikai tábornok, kedvenc nyomógombos játékaival

NÉVJEGY

Fejlesztő: 3D Realms
Kiadó: GT Interactive
Megjelenés: "Majd ha kész van."
website: www.3drealms.com

Anno, a boldog békeidőkben, feudális arisztokrata körökben az volt a szokás, hogy egy királyi sarj éveket-évtizedeket várt a jogosan kiérdemelt trónjára. Mára ezt a szokást Duke Nukem, a first person shooterek hercege megfordította: a trón – ha nem is üresen – vár rá, de ő csak nem akar megérkezni.

A régi Duke-ot ugye mindenki ismeri: hosszú évekig nagyjából az egyetlen említésre méltó ellenfele volt a Doom-nak és a Quake-nek. A fejlesztő 3D Realms nem sütkérezhetett sokáig a

népszerűség fényében, a Duke eladásaiból csordogáló dollárokat serényen számlálgató kenyéradó gazdájuk, a GT Interactive kiadta az ukázt: folytatás márpedig kell! Ezzel elkezdődtek a Duke Nukem Forevernek keresztelt negyedik rész tragikomédiába hajló kalandjai a grafikus engine-ek birodalmában. Az nyilvánvaló volt mindenki számára, hogy a régi motor nem nagyon állhatja a sarat a konkurenciaharcban, licencelték tehát kemény pénzért a Quake 2 engine-jét, és – mérsékelten – lázas sietséggel elkezdődött a munka. A '98-as év nagy kiállításain már egy aránylag szépen működő, színes-szagos verziót mutogatott a csapat büszkén, azt ígérve, hogy minden rajongó megtalálhatja majd a programot a karácsonyfa alatt

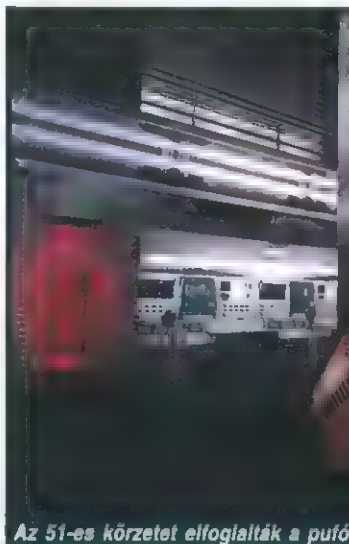
(na persze, ha valaki hajlandó direkt ezért konzerválni a fenyőt 25-30 hónapra vagy évre). Azonban időközben megjelent az Unreal, majd a Q2 motor lehetőségeinek határait feszegető Sin és Half-Life, és ez erős fejtájt okozott a GT-nek. Mivel ebben a mezőnyben a Duke 4 egyszerűen

rondának tűnt volna, a csaknem kész programot egy laza mozdulattal kidobták, és nekiálltak az egészet átírni az újonnan megvett Unreal engine-re. Újabb hat hónap késés pluszban az addig így-úgy felgyűlt fél évhez. Nagy nehezen csak beindult egy felfevezető reklámkampány, ami a '99 decemberi megjelenési dátumot célozta meg, de a 2000. évre a Duke-fanatikusok csak egy szűkszavú nyilatkozatot kaptak a 3D Realms-től, miszerint bocs, de most meg éppen az Unreal Tournament engine-jére írjuk át az egészet – három-négy hónap alatt biztosan végzünk vele... (ha nem, akkor meg majd később). A történet ma ott tart, hogy az év

elején átcsábítottak néhány embert a késésben ugyancsak nagypályás Daikatana fejlesztői közül, és azóta egyre-másra adják ki az igencsak meggyőző előzetes képeket. A szokásos "mikor"-ral kezdődő kérdésre viszont a főnök George Broussard továbbra is idegesítő nyugalommal ismételteti a "majd, ha kész lesz" unalomig ismert frázisát.

Sebaj, lássuk, mit lehet tudni most a játékról – már azon kívül, hogy a címben szereplő Forever szócska a készítés várható időtartamára vonatkozik. A sztori szerint (mert már ilyen is van) az új vérengzések okozója Dr. Proton, aki sikeresen egyesíti magában az örült tudós és a legyőzhetetlen cyborg főgonosz-sémáit (egyébként ő volt '91-ben, a sorozat első részében is a főellenség, oldalt scrollozós lövöldözős platformjáték-körítéssel és Dr. Protoss néven – utóbbit gondoltam a Starcraft miatt változtatták meg). Nevével ellentétben abszolút nem pozitív töltetű barátunk magánhadsergével elfoglalja a nevadai sivatagban rejtőző Area 51 bázist, ahol a bulvárlapok szerint az ötvenes években lezuhant UFO-t és személyzetét tartja valami nagyon titkos kormánysszervezet. A pletyka igaznak bizonyul, ezen érzett örömeben emberünk mindjárt fel is veszi a kapcsolatokat az idegenekkel, és meghívja őket egy kicsit bulizni a közeli Las Vegasba. Itt jön a képbe Duke, aki "véletlenül" éppen arra jár, és ha már ott van, halomra is lövi az egész bagázst két pókerparti között. Leendő áldozataink között egyaránt találhatunk

így embereket és idegeneket (igen, visszatérnek mindenki kedvencei, a disznófejű zsaruk is!). Fegyverek terén nagy a titkolózás, egyelőre csak a pisztoly-shotgun-rakétavető hármasa biztos, és az, hogy összesen tíz fegyver lesz, Unreal-módra darabonként kétféle tüzelési móddal. Szintén Unreal-örökség, hogy multiplayerben a játékosok kezében valóban megjelenik a kezükben tartott fegyver. Ha már itt tartunk: az UT engine-nek köszönhetően a multiplayer módokkal nem lesz gond, bár ez már a Duke 3D-nek is az erőssége volt. A rajongók nyomásának engedve lesz CTF, meg mindenféle

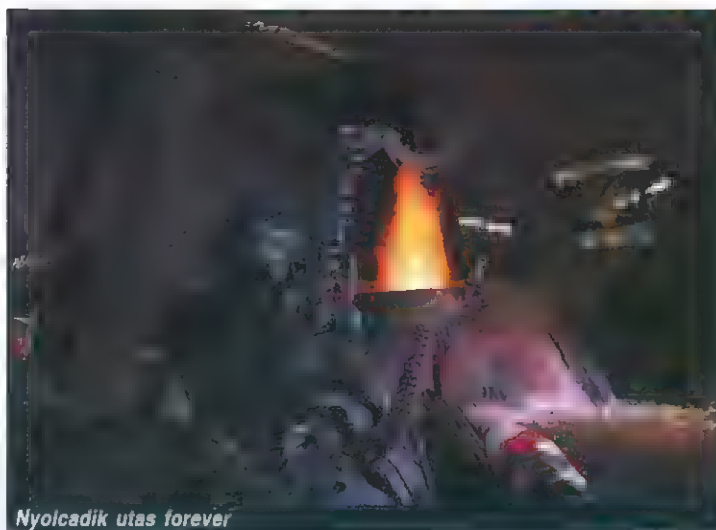


Az 51-es körzetet elfoglalták a pufók ufók

mókás csapatjáték is. Csak multiplayer módban lesznek elérhetők a Duke 3D kedvenc szerkenyűi, a jelpack, és a hologram-Duke. Mindezt azonban elhomályosítja az a tény, hogy megmaradnak a hangulatért felelős elemek közül a legfontosabbak: a táncoslányok, a morbid humor és Duke sajátos szövegei! Vegas meglepő részletességgel lett rekonstruálva: minden kaszinó és sztriptizbár pontosan úgy néz ki és ott van

a játékban, ahol és ahogyan a valóságban is. Ez azonban csak a kezdet, később meglátogatjuk a környék egyéb nevezetességeit is: Los Angeles, a Hoover-gátat (ez egy bazi nagy vízerőmű, onnan kapja az áramot egész Kalifornia), a kies Arizonát, majd végül a hírhedt Area 51 is sorra kerül. A sok utazgatásból adódóan Duke-nak sokszor kell majd sofőri talentumát csillogtatnia, ehhez egy Harley, egy jetski és egy Hummer dzsip áll rendelkezésre. A grafikáról felesleges lenne ódákat zengeni, elég egy pillantást vetni a képekre, és máris megfogalmazódik az emberben a gyanú: nem lett

itt az UT engine tovább tuningolva egy kicsit?! De bizony, és a legnagyobb újítás nem is látszik a képeken! A sérülési modellről van szó, ami egészen elképesztőnek ígérkezik. A karaktereket felépítő minden egyes poligonhoz (!) hozzá van rendelve, hogy az adott részt ért sérülésre hogyan reagáljon (természetesen a sérülés nagyságától és jellegétől is függően). Ha ehhez hozzáadjuk, hogy a karakterek átlagosan 800-1000 poligonból állnak, máris nem tűnik (annyira) üres ígéretesnek, hogy minden eddigiénél látványosabb és realisztikusabb sérülés- és halál-effektnek leszünk szemtanúi a játékban. Kész gyönyör-



Nyolcadik utas forever



Csupa hívogató hely vár Vegasban

rúség elképzelni, az 1-2 HP-n szédülő, ellőtt végtagokkal botorkáló, robanásoktól megpörkölt arcú, de még így is rendkívül macho főhőst... További újítás (talán a Daikatana-team-ből jött emberek hozták magukkal), hogy Duke-nak ezúttal segítői is akadnak, a Benny Hill-klón Gus, és a beszédes nevű hölgy, Bombshell személyében. Utóbbi Duke szerint az egyetlen nőnemű egyed az univerzumban, aki képes ellenállni hősnünk férfias vonzerejének. Bár azért nekem lenne egy fogadásom, hogy az endsequence-re csak beadja a derekát.

A játék készítésének kacskaringós történetéhez méltó a háttérzene körüli kavargás is. A kiadó még tavaly tavasszal állapodott meg a jobb napokat is látott Megadeth metálbandával és néhány kevésbé ismert együttesel (talán a Wu-Tang Clan neve csenghet ismerősen), hogy írjanak zenét a játékhoz. Egy CD-re való anyag össze is jött, és mivel a program az Istennek sem akart elkészülni, karácsony körül kiadták a még meg sem jelent játék zenéjét Music to Score címmel. Később a kiadónál kitalálták, hogy mégsem tetszenek nekik olyan nagyon a számok, ezért lehet, hogy azt még megváltoztatják, és a már elkészült zenét a mozifilm-változatban használják fel. Az utóbbról egyébként egyelőre annyit tudni, hogy az a Lawrence Kasanoff a producere, akinek a lelkén a Mortal Kombát és a True Lies is szárad, és valószínűleg az idén kezdődik a forgatása.

Abban már az elején megállapodtunk, hogy a DNF soha nem jelenik meg, de még egy slusszpoén a végére: a 3D Realms nemrég bejelentette (majd többször megerősítette, hogy tényleg nem vicc volt), hogy máris elkezdtek tervezni a Duke 5-öt, és egy név nélkül álló Duke-játékot PSX2-re.



Jegyeket, bérleteket kérem ellenőrzésre felmutatni!

BLACK AND WHITE

★ Az Istenek hamarosan a fejünkre esnek. Sőt, talán még meg is rugdálnak!



Ha ez így megy tovább, kicsit magas lesz a villanyszámla

NÉVJEGY

Fejlesztő: Lionhead
Kiadó: Electronic Arts
Megjelenés: 2000. április (?)
website: www.lionhead.co.uk

Kevés ember büszkélkedhet akkora hírnévvel és elismertséggel a játékszakmában, mint Peter Molyneux, akinek nevét már már vallásos tisztelettel ejtik ki a PC-s játékosok. Hogy mire fel ez a félisteni tekintély? A Molyneux név 1987, azaz a Bullfrog alapítása óta szinonimájává vált az elviselhetetlenül hosszú ideig készülő, ám hihetetlenül eredeti, hangulatos és lebilincselő játékok fogalmának. '97-ben lelépett a Bullfrogtól, de jellemző módon ezzel is divatot teremtett: a szaksajtó ezután hónapokig azon csámcsogott, hogy melyik játékguru honnan jött el és milyen céget alapított (lásd Sid Meier és a Firaxis, Jon Romero és az Ion Storm, valamint Ron Gilbert és a Cavedog esetét). Molyneux egy darabig nagy titokban dolgozott, majd egyszer csak hókuszpókusz! – bejelentette, hogy Black and White című új játé-

ka '99. júliusában jelenik meg, és azóta a játék a lehető legnagyobb publicitás mellett készül. Illetve készülget. Az idő telik-múlik, az eredetileg beharangozott megjelenési dátum is elmúlt, de a játék még sehol – erre a sokat tapasztaltak csak legyintenek, mondván, egy Molyneux-programnál néhány hónap késés természetes (ugye emlékeztek még a Dungeon Keeper több éves csúszására?). Ma a hivatalos premier 2000 közepe, és nagyon úgy néz ki, hogy ezt tartani is tudják, legalábbis a legutóbbi ECTS-en bemutatott verzió már szépen működött. Szóval épp ideje, hogy kicsit részletesebben is visszatérjünk rá.

Ha mindenáron hasonlítani akarunk, a Black and White valahol a Settlers, a Populous és a Creatures által meghatározott háromszög közepén üldögél. Az alaphelyzet szerint a beszédes nevű Éden világán az őshonos (a földiekre erősen emlékeztető) törzsek boldog együgyűségben, harmóniában élik életüket. A tökéletes világ békéjére azonban fenyegető árnyat vet a más létsíkról származó, nagy hatalmú varázslók (vagyis a já-



En igazán nem akarok zavarni, de küldeményt hoztam Doktor Bubónak

tékosok) érkezése, akiket a bennszülöttek istenként tisztelnek/rettennek, és szorgos imáikkal gyarapítják varázssenergiájukat – más választásuk ugyebár nem nagyon lévén. Az igazi gondok akkor kezdődnek, amikor a varázslók tudomást szereznek egymásról, és a klasszikus „gyorsan kiirtom őket, mielőtt nekik jutna eszükbe kiirtani engem” gondolatától vezéreltetve egymásnak esnek. Népünk (amit egyébként nyolc törzs közül választhatunk ki) tehát szaporodik, terjeszkedik, fejlődik, és isteni parancsainknak megfelelően gyepálja az ellenségnek

kikiáltott szomszédokat. Emellett pedig vadul termeli nekünk a manát, amivel folyamatosan törhetjük a borsot a többi varázsló orra alá.

Ez eddig akár egy Populous-folytatás is lehetne, azonban a java csak most jön: a varázslók ugyanis megtalálják a grandiózus háborújukhoz illő tökéletes fegyvert, és leküldik anyagi megtestesüléseiket, avatárjaikat Éden világára. Ez a gyakorlatban úgy néz ki, hogy a mágus kinéz magának egy szimpatikus élőlényt (általában valamilyen állatot), és beleülteti isteni energiájának egy szikráját – az eredmény egy ti-



Na, akkor most eldől, hogy valójában ki is az Állatok Királya!

zenőt méteres, közel legyőzhetetlen, erős mágiával bíró titán. Ez azonban még mindig túl egyszerű lenne: a titánokat, akár egy kiskgyereket (vagy kézenfekvőbb példával élve: egy tamagocsit), nekünk kell mindenre megtanítanunk, felnevelnünk – csak tőlünk függ, hogy ördögöt vagy arkangyalt faragunk a teremtményünkéből. Avatárunk személyiség-fejlődése tiszta lappal indul, a játékos pedig büntetéssel és jutalmazással mutatja meg neki, mit szabad tenni és mit nem. Ha „gyermekünk” felnő, a játékalállástól függetlenül elmenthetjük, hogy aztán multiplayer játékokban használhassuk tovább. Attól függően, hogy jóra vagy rosszra neveltük, változik a lény kinézete is. Egy oroszlánból lett gonosz avatár például rótvörös bundájú, hatalmas karmait és agyaráit bőszen villogtató, égő tekintetű szörnyetegként jelenik meg, ezzel ellentétben egy jó jellemű aranyló szőrzetű, büszke tartású, nemes vonásokkal felvértezett titánként.

Ezzel el is érkezünk a játék legérdekesebb pontjához: a program ugyanis folyamatosan figyel és értékeli cselekedeteinket, népünkkel és avatárunkkal való bánásmódot, és ennek megfelelően alakítja a játékbeli környezetet. A tájat, a városaink kinézetét, az embereink viselkedését, a háttérzenét, hangeffekteket – mindent. Ha nagyon gonoszok vagyunk,

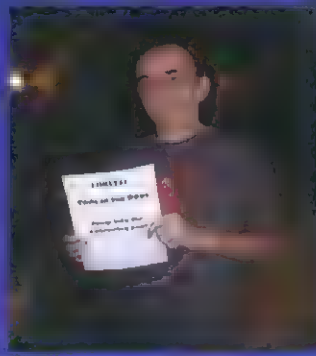
birodalmunk hamarosan sötét, zord és félelmetes helyré válik, kifakult színekkel, önmagukból kicsavarodott, groteszk alakokkal, vészjósló zenével. (Tisztára TJ lakásai – CoVboy) Ha túlradóan jószágosan viselkedünk, országunk előbb-utóbb csiricsaré színekben pompázó tiritarka világgá válik, ütődötten vigyorgó pufók angyalokra emlékeztető emberekkel, túlradóan vidám rajzfilm-hangulattal (könnyű elképzelni, ha emlékszünk még a Toonstruck Cutopijájára és Malevolandsére). Külön érdekesség, hogy az ezt a részt készítő Lionheades programozók vezetőjének, Richard Evansnek mellékesen filozófiai diplomája van a cambridge-i egyetemről, ennek köszönhetően a program kicsit tudományosabb szemszögből is meg tud közelíteni olyan adatokkal vagy egyenletekkel nem igazán leírható fogalmakat, mint a jószág vagy gonoszság. Az mindenestre garantált, hogy a játékos nem lesz sablonos jellemkategóriákba szorítva, mindenki egyénileg testre szabott környezetet kap, és teljesen a saját képére formálhatja a játék világát.

A játék alapját (és a címet) adó jellemjáték ötlete mellett technikailag és a játékmenetben is meghökkenítő újításokkal szolgál a Black and White. A grafika egészen elképesztő,

13 ÉVE NEM HAGY ALUDNI MINKET: PETER MOLYNEUX

Peter 1987-ben alapította meg a Bullfrogot, amikor úgy gondolta, hogy egy ötletét megvalósítva teljesen új típusú stratégiai játékot honosít meg a személyi számítógépeken. Jól gondolta: a játékot Populousnak hívták, és nemsokára több mint 4 millió példányban talált gazdára. Azóta a Bullfrog története egy tündérmese: folyamatosan ontják jobbnál-jobb játékaikat, amelyekről már a megjelenés előtt mindenki tudja, hogy tuti világsiker lesz: Populous 2, Powermonger, Magic Carpet 1-2, Syndicate, Theme Park, Dungeon Keeper... szép kis névsor, ami mellesleg nagy átfedésben van az abban az időszakban kiosztott Év Játéka szavazások nyertesek listájával. Peter 1995-ben csakpakk eladta a Bullfrogot addigi kiadójának, az Electronic Artsnak, bár a továbbiakban is megmaradt a cég előtt. Két évvel és egy Dungeon Keeperrel később azonban végleg lelépett. A hivatalos magyarázat úgy szól, hogy kreatív ké-

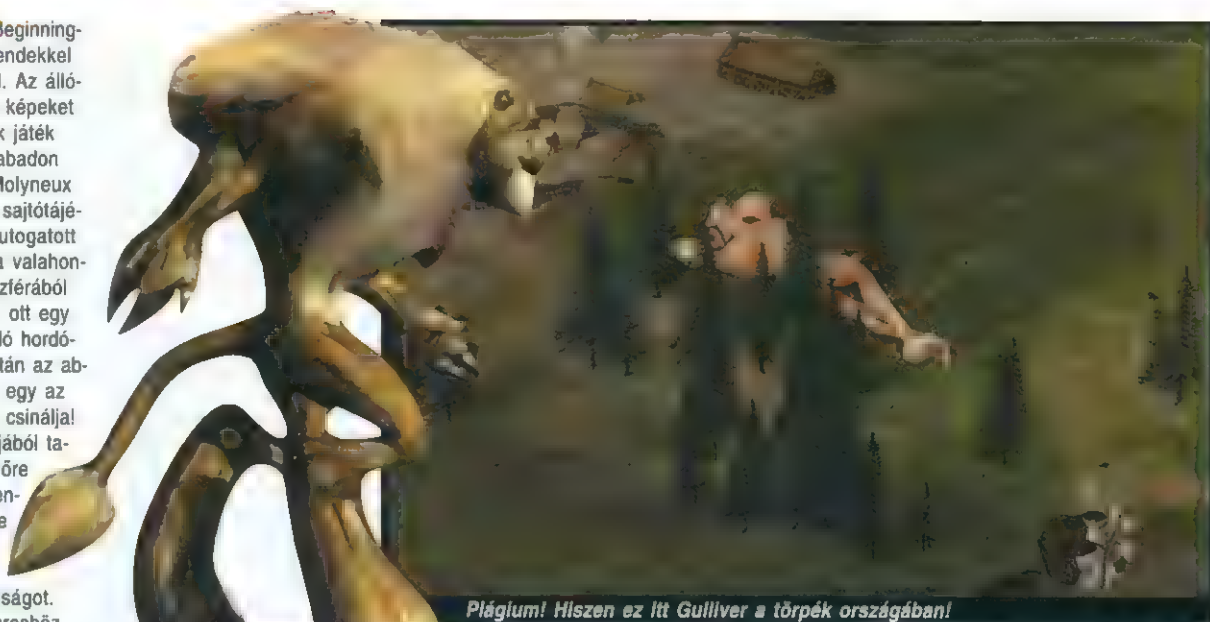
pességeit nem tudja megfelelően kibontakoztatni, ha a több mint 300 fős vállalatát duzzadt Bullfrogot kell közben igazgatnia, az virágnyelven annyit jelent, hogy megunt, hogy kreatív csapatának a tulaj Electronic Arts mondja meg, hogy mit, hogyan, mikor és kivel csináljon. Vette a kalapját, és a „hozzácsapódott” két ex-Bullfrogos programozóval új céget alapított Lionhead Studios néven. Ahol megint valami olyasmiről készülnek, mint valamikor régen egy bizonyos Populousszal...



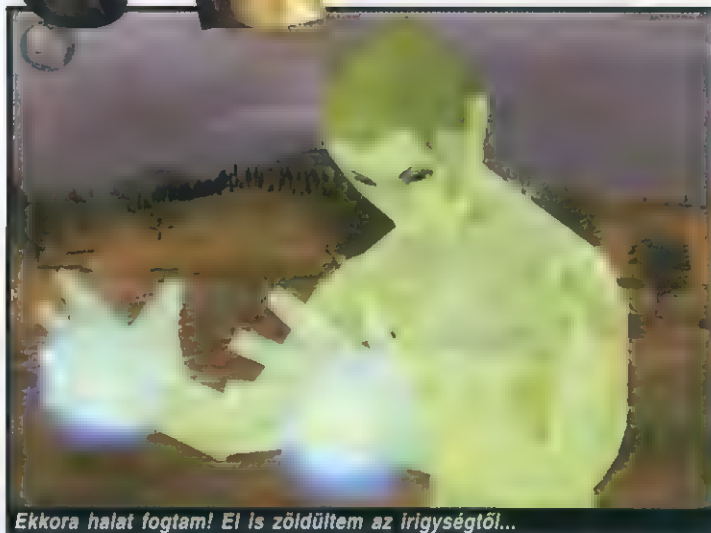
leginkább a Populous: The Beginningre emlékeztet, de nagyságrendekkel szebb és részletesebb annál. Az állóképnek is nagyon látványos képeket tessék úgy nézni, hogy ezek a játékok közbeni képernyők, a táj szabadon forgatható, zoomolható! A Molyneux által különféle kiállításokon, sajtótájékoztatókon előszeretettel mutogatott demó-animációban a kamera valahonnan a felhők fölül, a sztatoszférából indulva közelít rá egy falura, ott egy ház udvarára, majd az ott álló hordóra, a hordóra tett almára, aztán az abból kikandikáló kukacra. Ezt egy az egyben a játék 3D engine-je csinálja! Az Ultima IX szomorú példájából tanult játékosok persze már előre rettegnek, hogy a megdöbbentő grafika vajon nem hozza-e magával két „mostohatestvérét”, a brutális hardverigényt és az idegesítő lassúságot.

A Populoushoz és a Creatureshoz való hasonlítás talán nem szorol további magyarázatra, de mi a helyzet az említett Settlers-párhuzammal? Nos – csakúgy, mint a Blue Byte trilógiájában – a Black and White-ban népünk tagjai nem csupán száraz adatként jelennek meg: mindegyikük külön-külön önálló karakter, saját motivációkkal, vágyakkal, szokásokkal. Az egyszerű peon itt nem csupán névtelen-arctalan favágó és kőfejtő automata, hanem igazi egyéniség, aki a munkán és a mana-termelésen kívül ezernyi dologgal foglalkozik: lehet vidám, szomorú, szerelmes, féltékeny, részeg, másnapos (esetleg egyszerre az összes) – akárcsak egy igazi ember a való életben. A Dungeon Keeperben debütált ötlet (ideiglenesen „belebújni” a teremtményeink bőrébe) természetesen itt is működik, így teljesen belemerülhetünk alattvalóink életébe, ami akár egy hárommillió részes mexikói szappanopera katarzis élményével is fenyegethet. A pusztá számok nyelvén: a program ötezer (!) különböző egyéniségű karaktert képes kezelni, akiknek csak az aktuális hangulat leírására kétszáz állapot lehet!

A zene és a hangeffektek is megérnek egy külön misét. Az ősbullfrogos



Plágium! Hiszen ez itt Gulliver a törpék országában!



Ekkora halat fogtam! El is zöndültem az irigységtől...

Russel Shaw (a játékipar előtt stúdiókban dolgozott olyan zenészek keze alá, mint Chris Rea, Cliff Richards vagy a Rolling Stones) találmánya, az objektumspecifikus audiorendszer igen egyszerű ötleten alapszik: a játékban szereplő összes objektum (emberek, állatok, épületek, természeti képződmények – tízezres nagyságrendről van szó) potenciális hangforrás, ami az éppen aktuális állapotához illő hangokat bocsát ki. Ez rengeteg dologtól függhet, például az éghajlattól, napszaktól, az időjárástól, élőlények esetében pe-

dig még a hangulattól is (egyedül vannak-e vagy sem, éhesek-e, sebesültek-e, milyen messze vannak a „kamerától” és még ezernyi apróságtól). A program a játék minden egyes pillanatában kiszámolja, hogy a játékos hallótávolságán belül milyen hangforrások tartózkodnak, és azoknak milyen hangokat kell éppen kiadniuk. Ha ez megvan, már csak a háttérzenét kell rákeverni, amit befolyásol a terület lakó törzs kultúrája, és persze az őket uráló varázsló jellege. Ez elvileg azt jelenti, hogy egy bolygó teljes élővilágának és az ott élő emberek dolgos mindennapjainak összes apró zöreijébe belehallgathatunk, amit ráadásul az istenek jel-

lemjártéka is tovább bonyolít. Hát ez így elsőre Münchausen bárótól is merész ígéretnek tűnne, de azért bizakodjunk: a játékiparban gyakran történnek csodák...

Új, és minden eddiginél rugalmasabb a varázslatok rendszere is. A trükk az az egészben, hogy a játékos az alap varázslat-motívumoknak az egér mozgásával „ad életet”, azaz tetszőleges – és az adott helyzetnek éppen megfelelő – formába öntheti őket. Ha például a tűz varázslat ikonjával egy téglalapot rajzolunk, azzal lángokat emelhetünk, ha vadul klikkelgetünk vele egy terület felett, tűzvihart bocsáthatunk ellenfeleinkre, az egérgomb hosszú lenyomásával és hirtelen elengedésével pedig hatalmas tűzgolyót robbanthatunk – és így tovább, a variációk száma csupán a játékos fantáziáján múlik, főleg, mivel a mágia komponenseit kombinálhatjuk is egymással. Ráadásul az egyes törzsektől más-más varázslat-elemeket kapunk. Minden valószínűség és egér-irányította mágia ellenére a fejlesztők azt ígéri, hogy a varázspárbajok nem fognak Diablo-szerű „klikkelő-szkanderré” fajulni, a játékosoknak lesz ideje reagálni az ellenfelei varázslataira, a lehetőségekhez mérten felkészülni a védekezésre, avagy semlegesíteni, netán használojuk ellen fordítani a mágikus csapásokat.

Ennyit ígér tehát a Black and White, aminek ha csak a felét sikerül tartani, már biztos, hogy igazi mérőföldkő lesz a számítógépes játékok történelmében. Még egy érdekesség a végére: a program kétféle kiserelésben kerül a boltok polcaira, a fekete dobozos („Gonosz”) verzió ára szokás szerint a fejlesztő, a kiadó, a terjesztő és persze állam bácsi zsebébe vándorol, míg a fehér dobozban kapható („jó”) bevételének egy részét jótékonyági célokra fordítják. Ahogy az öreg jedi lovag mondta: a Sötét Oldal könnyebben járható, simább út. Mi sem bizonyítja ezt jobban, mint hogy a fekete dobozos Black and White árcédulái öt dollárral alacsonyabb összeget fognak mutatni a fehérekénél. Hogy mikor? Elvileg tavasszal, ennél pontosabban alighanem Peter Molyneux sem tudna mondani.



Ez lesz az én titánom – imádom a piros pizzit!



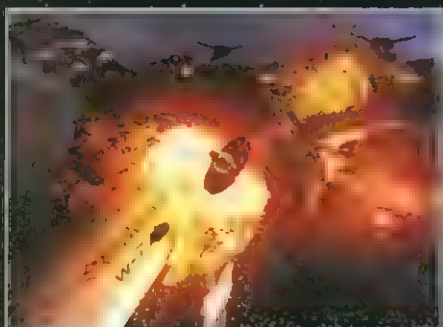
A Molyneux-játékok szokott helyszíne: vidám ősi átokföldje

TELJESEN MAGYAR NYELVEN!

TELJESEN MAGYAR NYELVEN!

IMPERIUM GALACTICA

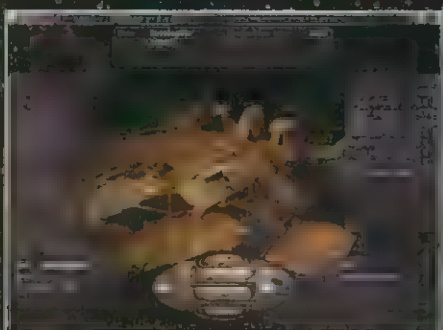
ALLIANCES



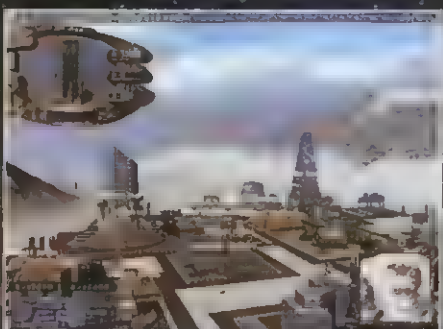
A végtelen univerzum.
Minden civilizáció legnagyobb kihívása.

Három, mindenben eltérő faj, és
az örök kérdés: melyikük fogja uralni a többieket?

A halhatatlanság után kutató emberiség, vagy
Kra'hen büszke, harcos népe, akik uralkodójukért bármire
készek, esetleg a kalmár Shinari-k, akik semmilyen
gazdasági és politikai cseltől sem riadnak vissza?



Döntsd el Te magad!
Szállj be a kolonizációs versenybe, urald a csillagokat
ebben a távoli jövőben játszódó űrstratégiai játékban.



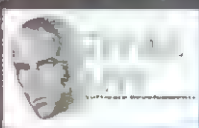
MAGYAR NYELVŰ
KIADÁS!

MÁR KAPHATÓ!

Magyarországon kizárólagosan forgalomba hozza:

CD Galaxis Kft.

1114 Budapest, Vásárhelyi Pál u. 8.
Telefon: (36 1) 361-4061



- Teljes 3D gyorsító támogatás
- Igényes kiadás, 4-CD-n
- 160 oldalas magyar kézikönyv
- Magyar nyelven beszélő program

DIABLO II

★ Egyszer talán eljönnek a pokolbéli víg napok



Egy ilyen bájos varfűrdo bizton megdobogtatja minden RPG-ian kicsi szívet

NÉVIEGY

Fejlesztő: Blizzard Entertainment
Kiadó: Sierra
Megjelenés: Na hiszen!
website: www.blizzard.com

Ha akad hálás téma egy előzetes számára, akkor minden bizonnyal a Diablo 2 az. Először is örököző: hogy pontosan mikorra is szólít a Blizzard első ígérete a megjelenést illetően, már rég elnyelte a feledés homálya: maradjunk annyiban, hogy nem ma történt. Azóta is szivárognak az animációk, screenshots, vázlatok és mézes-mázás ígéretek a fejlesztőktől (amik nem egyszer ellentmondanak egymásnak, csak hogy meleg legyen pite), ám a rutinosabb

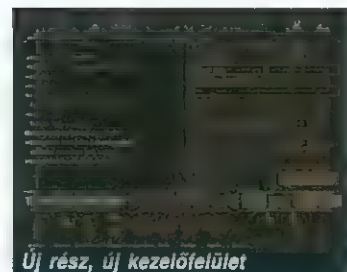
játékosok legfeljebb gúnyos kacajra érdemesítik a gyanúsán közeli dátumokat. A legutóbb beharangozott karácsonyi megjelenés természetesen nem volt igazán megalapozott – nem hogy a Diablo 2 nem virított a boltok polcain, de még egy nyomorult béta-verzót sem tudtak koncként a rajongók egyre morcosabb tábora elé vetni. Ezek után legfeljebb két dolgot tudnék javasolni a Blizzard-csapatnak:

- Azonnal költözzönek hozzánk és vessék bele magukat a honi politika Mariana-árába (néha már most is úgy érzem magam, mintha egy lennék tízmillió béta-teszter közül),
 - Próbálják már kiadni azt a nyüves programot.
- Mindkét verziónak meglelnének a

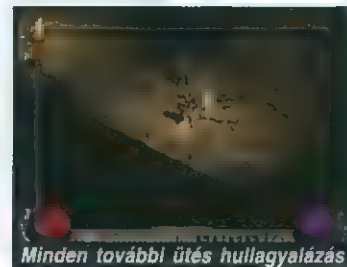
maga áldásos hatásai, de én azért mégiscsak a b) változatra voksolnék.

Bizonytalankás pontok

Először is ünnepélyes keretek között ismertetném a játék premierjének legújabb, szigorúan hivatalos időpontját: 2000 tavasza. Valamikor. Talán. Ha úgy alakul. Az mindenestre már eleve gyanús, hogy rögtön e táj időpont meghatározás után a következő kis



Új rész, új kezelőfelület



Minden további ütés hullagyalázás

gyöngyszem borzolta kedélyemet: "...addig nem jelentetünk meg semmiféle játékot, míg az nem felel meg a Blizzard magas elvárásainak". (A tiétek!) Az viszont még ennél is bosszantóbb, hogy a játék terjedelme valószínűleg 4 CD. Mi az, hogy valószínűleg? Ezt azért már igazán illene tudni, ha a béta-teszt várható megindulásáról cikkeznek mindenfelé a neten. E téma kapcsán megemlíteném, hogy egy különös és titokzatos legenda szerint az egyik fejlesztő sikeresen felcsempészett egy nagyjából működő változatot valami amerikai site-ra. Hm. Jómagam még senkivel nem találkoztam, akinek szerencséje lett volna e darabhoz, ám néhány jót lelket ez nem akadályozott meg abban, hogy ne kezdje el megvételre ajánlítani a (szerintem nem létező) béta-verziót. A szokásos "válaszd az életet, válaszd a jogtiszt szoftvert" ömlengésbe most inkább nem szállnék bele – maradjunk annyiban, hogy ezeknek a vicces fiúknak jobb nem felülni – legalábbis per pillanat.

Hivatalos béta-teszt egyébként lesz: az első körben ezer, véletlenszerűen kisorsolt amerikai, majd ugyanennyi untermensch (azaz unamerikai) püföletti bevértett szemmel a billentyűket. Hogy pontosan mikor is – rejtély. Mint ahogy



Kékény a templomban

rejtély a beígért demo-verzió előjvetelének időpontja is. Túl sok konkrétummal tehát a dátumokat illetően nem szolgálhatok, viszont magáról a játékról azért már lehet sejteni egy s más. Ezért is döntött úgy a stáb egy kávé-szagú estén, hogy csak meg kéne születnie ennek az előzetesnek. Mert egy dolog biztos: ha a Diablo 2 méltóztatik végre megjelenni, s az előzetes ígéretei akár csak részben is valóra válnak, akkor minden idők egyik legjobb RPG-programjának örvendezhet a nagyrészt.

A gépigény(telenség) az, ami első pillantásra kissé hihetetlennek tűnik:



Azt nem tudom, hogy pontosan mi történik a képen. Mindenesetre szép

P200-as processzor, 32 MB RAM, kétszeres CD-ROM – a screenshotokat elnézve elég nehezen hihető a dolog, de ki tudja? (Az azért jelzésértékű, hogy a fenti követelmények "csak a béta-verzióra vonatkoznak") Egy izmosabb videokártya és processzor persze mindenféleképp jót fog tenni a játéknak, a D3D, Open GL és Glide-kompatibilis videokártyák birtokosai például 16 illetve 24 bites színmélység mellett is szerencsét próbálhatnak. Aztán ott vannak a már emlegetett kártyák szokásos képességei is, amiket a Diablo 2 messzemenőig ki fog használni. Volt alkalmam néhány, az E3-on bemutatott videót a játékról megtekinteni, s a látvány valóban magáért beszélt. Köd-, füst-, fény- és árnyék-effektek minden mennyiségben, félképernyőnyi titánokkal és tucat-

szám nyüzsgő kisebb jószágokkal megspékelve. <<tömjén vége>> Ja, a vájtfülűeknek sem lesz oka a panaszkodásra, mivel a játék minden fontosabb, térhatású hangrendszerrel támogatni fog. Hogy ez mennyire elengedhetetlen jelen esetben a játék élvezetéhez, ki-ki döntse el maga – ártani mindenesetre nem fog.

Sztori, játékmenet és egyéb

Történet. Alighanem ez az, amire a legkevésbé kéne kitérnem. A vérbeli Diablo-fanok bizonyára már úgyis ron-

gyosra nézték a különböző animációkat, melyekből egy-s-mást azért ki lehetett következtetni. A program az első rész szerves folytatásának is tekinthető, melynek végén diadalmas hő-sünk a Diablo lelket tartalmazó szilánkot saját fejébe döfi. Ez nem bizonyult maradéktalanul nyerő ötletnek – a Diablo tudata ugyanis erősebbnek bizonyul, s az új testben új terveket sző a világ meghódítására. Ez az a pont, ahol hőseink belépnek a képbe, a többi alkotó fantáziáitokra bízom. Maga a cselekmény egyébként négy különálló fejezetre tagolódik, saját küldetésekkel, szereplőkkel, tereppel és természetesen szörnyekkel. A véletlenül generált labirintusok és vadon megmaradt az előző részből, amit a négy CD-s (oppardon: valószínűleg 4 CD-s) terjedelemmel összevetve elég örven-



Szegény amazonunk a Xena-túra egy különösen vészterhes pontjához ért

Lovag

A karakterosztályok bemutatását kezdjük a hagyományosnak számító lovaggal. Ez a példány a Westmarch Lovagja névre hallgat és a Zakarum (alias "a Fény Hite") szerint él, kissé móros külseje ellenére is. Nagyjából a Diablo harcosával egyenértékű: sokat bír, nagy pofozkodást és hűtőszekrény-méretű vértekben flangál. Mi több, képzettségei között mindenféle aurák is szerepelnek, melyekkel magát és társait is megóvhatja az ellen-felek galád mesterkedéseitől. Ezek az aurák roppant humoros dolgok lehetnek: folyamatosan aktívak és sokszor még manába sem kerülnek. Apró szépséghiba, hogy egyszerre csak egy aura élhet – ennek ellenére sem hangzik rosszul a dolog.



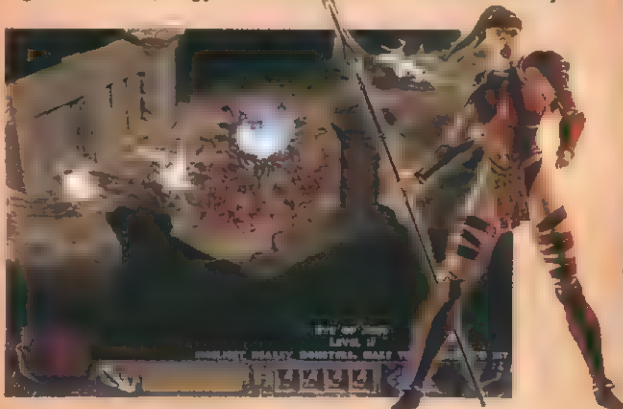
Varázslónő

Szó szerint idézném a Blizzard egy veretes kis mondatát: "egy-ke a lázadó szellemű nőknek, akik megszerezték a mágia titkát a férfiak uralta Keleti Varázslókánoktól". Jajj. Valahogy mindig a varázsló-osztályok megalkotásánál járja át a liberalizmus kísértete a Blizzard HQ-t (az első rész ismerői bizonyára sejtik, hogy mire célozgatok). Bárhol is legyen, e hölgy ígérkezik a támadó- és védővarázslatok legavatottabb ismerőjének. A komolyabb kézi-tusákat mindenesetre jobb kerülni vele, bár az efféle közterek leírót is rutinosabb Diablo-fanok bizonyára súlyos fenyegetésben részesítenék. Mentségemre legyen mondván, hogy a Blizzard nem bőkezű a használható információkban. Nem baj, azt már tudom, hogy mi az az ex nihilo...



Amazon

A feminista-szakosztály újabb jeles alakja, aki a szokásos lándzsavíváson és szörnyhantelésen kívül az íjakhoz is remekül ért. Ezekről csak annyit, hogy a mezei íjakon kívül számszeríjakkal is találkozhatunk, s mindegyikhez külön lőszert kell majd gyűjtögetnünk. A végtelen nyílsorozatok ideje sajna a múlté, a Diablo 2-ben figyelniünk kell a muníció állására is – nesze neked, heroizmus! Mint az eddigiekből is kiderült, az Amazon nagyjából az íjász megfelelője. Egy kicsit mindenhez ért (ügymint közelharc, távolsági fegyverekhez és mágia-hoz), minden helyzetben megállja a helyét, kezdő játékosoknak tehát ideális választás. Vagy nem, de legalább a szándék megvolt bennem, hogy használható infóval is előhozakodjak.



Barbár

Végre egy szimpatikus karakter! A szokásos sztereotípiák szerint igen nagy, igen erős és igen nagyméretű szerszámokkal harcol. Ehhez mérten viszont elméleti vitában nem igazán állja meg helyét, mint ahogy a mágia komplex összefüggései iránt sem túl fogékony. Sámánokat idéző rítusainak köszönhetően kapcsolatba tud lépni a szellemvilággal, ami – állítólag – megsokszorozza erejét és harcbeli képességeit. Néhány homályos célzást még a "likantrópiával" kapcsolatban is elejtettek a fejlesztők. Ez azért igen nagy poén lenne... Hopp, majdnem megfellebbeztem a barbár legtréfásabb képességéről: barátunk egyszerre akár két közelharc fegyverrel is apríthatja az ellent, ami így első hallásra igen brutálisnak hangzik.



detes végkövetkeztetések vonhatók le. Például az, hogy a Black&White-tal kombinálva alighanem életem végéig kihúznám egy sötét barlangban is (már amennyiben étellel, itallal, árammal és tv-nel ellátott barlangról van szó).

Örvendetes fejlemény, hogy a különféle küldetések multiplayer játék esetén is élnek, tehát jóval több érdekebb és változatosabb percek (napok, hónapok...) várnak az Internet szerelmeseire. Mi több, e missziók nem merülnek ki a "vedd fel-vidd oda" bonyolultságú műveleteknél, helyenként magunk szabhatjuk meg a cselekmény alakulását. Ezt mondjuk ugyancsak hiányoltam az előző részből, úgyhogy csak remélni tudom, hogy Blizzárdék állják a szavukat.

A multiplayer játék persze ezektől függetlenül is tartogat majd meglepetéseket, ugyanis három különböző karaktertípussal is nekivághatunk a Battle.net cheatektől háborgó óceánjának. Kezdjük mondjuk a "nyílt" karakterekkel, akik nevük ellenére sem különösebben liberálisak, viszont bármilyen szerveren (s akár otthon is) játszhatunk velük. Ez egyfelől ugye jó, mert saját kis vackában ki-ki kedvére való hősöket barkácsolhat össze, másfelől szinte már látom a nyilvános szervereken eltenyésző cheater-hordákat. Na igen, a szokásos cheatgondok: a "zárt" karakterek – elvileg legalább is – védettek

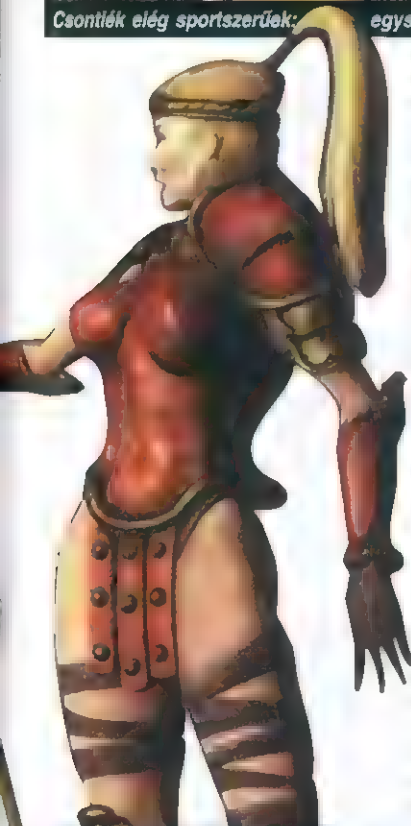
az efféle mesterkedésektől. Az ő adataikat a Battle.net központi szervere tárolja, s ezek egy pöttyet nehezebben manipulálhatók. Az igazán kemény legényeknek pedig ott vannak a "hardcore" hősök, akik szinte mindenben megegyeznek az előbbiekkal. Egyetlen apróságtól eltekintve: nem támaszthatók fel. Sem várászlattal, sem ereklével. Ez a gyakorlatban annyit tesz, hogy az első balul sikerült portya után érzékeny búcsút vehetünk az illetőtől, ami azért igen nagyfokú illetlenség. Ugyanakkor az ilyen karaktereket külön színnel emeli ki a program (ami nem rossz ego-tripnek), s a Diablo ranglistára is csak velük lehet felkerülni. (Nesze neked Hell/Hell!)

Ami a lényegét, azaz magukat a karaktereket illeti, itt szintén komoly változások történtek. Ezek közül a legszülösabb, hogy a tulajdonságok növelgetésén kívül egy igen összetett képzettség-rendszer is várja a tápolásra kiéheztetett játékosokat. Mind az öt kaszt három különböző képzettség-osztályhoz férhet hozzá, s az ezek között szétosztott pontok révén újabb és újabb, már-már mágikus képességekre tehet szert. Mikor az egyik videóban a barbár nemes egyszerűséggel kiszaltózt az ellenfelek gyűrűjéből, már kezdtem ráérezni a dolog





Csontlák elég sportszerűek: egyszerre csak egy támad



ízére... Sok ilyen képesség használata manába kerül, mások elsajátításához pedig megadott szinten kell ismerünk egy másik ismeretet. Egy szó, mint száz: variációs lehetőségekben nem lesz hiány, így ki-kivalóban kedvére való karaktereket gyúrhat össze. A tárgykezelés szintén összetettebbé vált. A tárgyhelyek száma függ a hőre aggatott övtől, de legfeljebb 16 lehet. A metódus egyszerű: négy darab négyes csoportba vannak osztva a birtokunkban lévő cuccok, ezek közt a billentyűzettel váltogathatunk. Az arany egyébként nem foglal helyet, de csak egy bizonyos mennyiség lehet birtokunkban – a felesleget jobb híján a városban/faluban adhatjuk le megőrzésre (a felesleges tárgyakkal egyetemben). Ezek egyébként roppant vicces helyszínek, mivel alkalomadtán még segítőtársakat is felbérelhetünk. Ezek az urak követnek a portálokban át is, s legjobb tudásuk szerint intják az ellent. Természetesen meg is idézhetünk efféle lényeket, a nekromanták pedig az elhullott ellenfelekből teremthetnek maguknak enyhén rothadó szövetségeseket. Nem nehéz elképzelni, hogy egy nagyobb multipla-

Nekromanta

Tán a legérdekesebb és legeredetibb figura mind közül, mint azt nem túl heroikus fizimiskája is sejteti. A hozzá kapcsolódó játék-stílus azonban még ennél is eredetibbnek ígérkezik: a nekromanta mindenféle randaságok megidézésében és a holtak feltámasztásában jeleskedik. Ez játék közben leginkább abban fog megnyilvánulni, hogy a karaktert rothadó/kaffogó/acscarkodó lények egész kis serege fogja kísélni (csak bírja a procesz-szor). Nem tudom, hogy mennyire sikerült e képességeket a többi hőshöz képest kiszűrni, de az ötlet mindenféleképp dicséretet érdemel. Különösen a parázs Battle.net viadalokban lesz majd érdekes a dolog, ahol mondjuk a 4-5 nekromanta vezette egyesült szörnyhadak megütköznek a népes ellennel.



yer játékban milyen parázs kis ütközetek bontakozhatnak ki...

És most akkor mi van?

Tömören és röviden: tudja az ördög. A megjelenést illetően a hivatalos verzió már ismert, egyes nyugati lapok viszont már júniusi megjelenést emlegetnek. Az mindenesetre elég vészjósló, hogy e cikk születésének pillanatában még csak dátum sincs a béta-verzió megjelenését illetően. Ha hinni lehet az optimista jóslatoknak, a

kód lényegében már kész van, a béta-tesztig pedig csak néhány apró simítás van hátra. Az mondjuk bizonyos, hogy húsvét előtt semmiképp nem jöhet ki a játék, de egy cinikus lélek ennél jóval távolabbi időpontot sem tart kizártnak. Bárhogy is legyen, a Diablo 2 a 2000. év egyik legnagyobb címe lehet. Hogy mindebből mikor lesz kézzel fogható bizonyosság, azt inkább hagyjuk. A tavalyi februári előzetest "amíg élek, remélek"-kel zártuk – hm, sokkal jobb most sem jut eszünkbe...

Virtuális bestiárium, avagy hogy készül(get) a Diablo-monsta



És most következzen az, ami egy valamirevaló előzetesből sem maradhat ki: hogyan lesz a sok csúnya polygonból szép, kaffogó szörnyeteg. Először is a grafikusra vár a feladat, hogy elkészítse a leendő rém vázlatát. A renderelésért felelős rötszemű kommandó ugyanis elszokott a 2D-s felületektől (a kreatív munkákról nem is szólva), így a feladat úzött tekintetű, bördzsekiben flangáló és A0-s mappákat szorongató gyanús alakokra vár.



A 3D-brigád itt már aktív, a kép mutatja a vázlat alapján megkonstruált polygon-vázlat. E folyamatot a Blizzard-site "polygonok manipulálásának" minősíti, ami azért kissé leegyszerűsíti a dolgokat. Jómagam már kuporogtam (inkább kevesebb, mint több sikerrel) 3D Studio MAX előtt, s biztos állíthatom: igaz, kemény embernek való mulatság ez. Az ember roppant boldog, amikor ezernyi paraméterezés után a furcsa kis háromszögek Piroksa helyett nagymama alakot öltenek...



Jöhet a renderelés vidám folyamata, mikor is az előre megrajzolt/festett/összefilterezett/generált/ellopott textúrák rákerülnek a vázra. Dolgos, szorgos időszak következik az operátor urak életében, mivel ezt az adott szörny MINDEN mozgásfázisánál el kell játszani a procedúrát, s ehhez persze a 3D-modellt is folyamatosan változtatgatni kell. Persze némi anatómiai ismeretek sem ártanak ehhez a munkához – a környékbéli macskák nem kis balszerencséjére...



Hát igen, a végeredmény valahogy így néz ki. Egész pofás, nemde? Ez az utolsó fázis rendkívül fontos, hisz amíg a gép számol, lehet lazítani. Ez bonyolultabb szörnyeknél (netán videóknál) szép hosszú ideig is eltart, és a grafikus akár szabadságra is mehet. Nem árt nagy felbontású változatokat sem készíteni, hiszen a promo-CD-kre héjaként lecsapó újságok az ilyesmit örömmel veszik – ami alkalomadtán az értékelőben (illetve egy ilyen névnel: a címlapon) is meglátszik.

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!



db	Postaköltség	db	Postaköltség	db	Postaköltség
1	60.-	21	533.-	41	583.-
2	84.-	22	533.-	42	583.-
3	214.-	23	533.-	43	583.-
4	214.-	24	533.-	44	583.-
5	214.-	25	533.-	45	583.-
6	214.-	26	533.-	46	583.-
7	214.-	27	533.-	47	583.-
8	214.-	28	533.-	48	583.-
9	493.-	29	533.-	49	583.-
10	493.-	30	533.-	50	583.-
11	493.-	31	533.-	51	583.-
12	493.-	32	533.-	52	583.-
13	493.-	33	533.-	53	583.-
14	493.-	34	533.-	54	583.-
15	493.-	35	533.-	55	583.-
16	493.-	36	533.-	56	583.-
17	493.-	37	533.-	57	583.-
18	493.-	38	533.-	58	583.-
19	493.-	39	533.-	59	583.-
20	493.-	40	533.-		

Az 576 KByte 1990-1997-es régi számai akciós áron, egységesen

(+ postaköltség*) boltjainkban megvásárolhatók vagy a csomagküldő szolgálatunktól megrendelhetők.

Rendeléskor rózsaszín postautalványon fizess be címünkre (1389 Bp. Pf:132) annyszor 100,-Ft-ot, ahány újságot rendelni szeretnél + a postaköltséget és az utalvány hátoldalán található megjegyzés rovatba írd be a kért lapok megjelenési számát.
Fantos! Ha a postaköltséget nem adod hozzá a rendelésedhez, úgy nem áll módunkban megküldeni a kért újságokat.

Akciónk a készletek erejéig tart!

* A darabszamtól függően a postaköltséget az alábbi táblázatból számolhatod ki.

576 KByte 1998-1999-es számai eredeti áron (+postaköltség) megrendelhetők illetve megvásárolhatók

db	Ár	db	Ár
98/1	318.-	99/2	398.-
98/2	318.-	99/3	398.-
98/3	318.-	99/4	398.-
98/4	318.-	99/5	398.-
98/5	318.-	99/6	398.-
98/6	318.-	99/7-8	576.-
98/7-8	576.-	99/9	398.-
98/9	398.-	99/10	398.-
98/10	398.-	99/11	398.-
98/11	398.-	99/12	398.-
98/12	398.-	00/01	398.-
99/1	398.-		

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL.: 35-90-576

Az árak a 25%-os ÁFA-t tartalmazzák! Az árváltozás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

PC CD ROM

101ST AIRBORNE IN NORMANDY 11999-
15TH INTERPLAY ANTHOLOGY 12999-
2 GOOD 2 BE TRUE 6999-
3 KOPONYA 9999-
30 DREAM HOUSE DESIGNER 19999-
7TH GUEST /H 4999-
7TH LEGION 1999-
A BUGS LIFE 11999-
ABOMINATION 9999-
ACM 9999-
ACTUA POOL 11999-
ACTUA SOCCER 2 9999-
ACTUA TENNIS 11999-
AERIAL COMBAT MANEUVERS 9999-
AGE OF EMPIRES II 14999-
ALEX DAMPIER PRO HOCKEY 3999-
ALLEN CROSSFIRE 6999-
ALIEN ACIDENT 7999-
ALIEN VS PREDATOR 11999-
ALPHA CENTAURY 11999-
ANDRETTI RACING 11999-
APOCALYPSE 5999-
ARMOR COMMAND 9999-
ARMORED FIST 3 11999-
ARMY MAN 7999-
ARMY MEN 2 11999-
ASCENDANCY 4999-
B HUNTER 11999-
BALDURS GATE DVD 11999-
BATTLE ZONE 11999-
BATTLEGROUND COLLECTION 2 11999-
BATTLEZONE 2 HIVJ
BLAZE & BLADE 9999-
BRAVEHEART 9999-
BREAKTHRU 3999-
BUGS BUNY LOST IN TIME 9999-
BURN RUBBER 12999-
BURNOUT DRAG RACING 11999-
BLZZ ALDRIN RACE INTO SPACE 3999-
C&C COVERT OPERATIONS 6999-
CANNON FODDER 2/H 3999-
CAPTAIN QUAZAR 1999-
CAR & DRIVER 2999-
CARMAGEDDON 2 2999-
CASTROL HONDA SUPERBIKE 2000 9999-
CHESSMASTER 7000 11999-
C.OSE COMBAT III 14999-
COLD SHADOW 4999-
CONFLICT FREESPACE BATTLE PACK 7999-
CONQUER THE SKIES 7999-
CONQUEST EARTH 11999-
CONQUEST OF EMPIRE 4999-
COUNTER ACTION 11999-
CRICKET 97 9999-
CUTTHROATS 11999-
DARK VENGEANCE 11999-
DARKER 6999-
DARKSTONE 10999-
DAWN OF ACES 7999-
DAWN PATROL /H 4999-
DEADLINE 2999-
DEATHKARZ 11999-
DEATHTRAP DUNGEON 9999-
DEER HUNTER COMPANION 4999-
DESCENT 3 11999-
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN 11999-
DID VIRTUAL WORLDS 4999-
DIG 4999-
DISCWORLD NOIR 11999-
DISNEY CLASSIC VIDEO GAMES 9999-
DISNEY CLASSIC VIDEO GAMES 2 11999-
DISNEYS HOT SHOT BUG DROP 4999-
DISNEYS HOT SHOT CUB CHASE 4999-
DISNEYS HOT SHOT JUNGLE PINBALL 4999-
DISNEYS HOT SHOT PADDLE BASH 4999-
DISNEYS HUNCHBACK OF NOTREDAME 4999-
DISNEYS MAGIC ARTIST STUDIO 10999-
DISNEYS VILLAINS REVENGE 11999-
DO 3D 24999-
DREAMWEB 2999-
DUNE II : CANNON FODDER 2 4999-
DUNGEON KEEPER 2 5999-
EARTHWORM JIM 11999-
ECSTATICA 1999-
ECSTATICA 2 1999-
EF2000 2999-
EF2000 TACTCOM 5999-
ERASER 11999-
EXECUTIONER 11 5999-
EXPENDABLE 11999-
EXTREME RISE OF TRIAD 3999-
F22 LIGHTNING 3 12999-

FA 18 HORNET 4999-
FA PREMIER LEAGUE MANAGER 99 11999-
FA PREMIER LEAGUE STARS 9999-
FA18 KOREA + FLYING CORPS GOLD 9999-
FADE TO BLACK 9999-
FEEBLE FILES 11999-
FIELDS OF FIRE 11999-
FIFA 2000 9999-
FIFA SOCCER MANAGER 4999-
FIGHTER SQUADRON DEMONS OVER 11999-
FIGHTING STEEL 11999-
FINAL FANTASY VII 9999-
FINAL FANTASY VIII HIVJ
FLANKER 2.0 11999-
FLIGHT SIMULATOR 2000 19999-
FLIGHT UNLIMITED 4999-
FLYING CORPS GOLD 4999-
FORCE 21 11999-
FORD RACING 11999-
FORMULA ONE 99 HIVJ
FRENCH OPEN 3999-
GAME MANIA 4 9999-
GANGSTERS 9999-
GET MEDIEVAL 6999-
GEX 3D 3999-
GLORIANA 2999-
GORKY 17 9999-
GP 500 11999-
GRAND PRIX LEGENDS 9999-
GRAND TOURING 2999-
GULF WAR 11999-
GUTS & GARTERS 9999-
HARDWAR 11999-
HEAVY GEAR 2 9999-
HELLCOMPTER 11999-
HERETIC II 11999-
HEROES OF MIGHT & MAGIC 3 9999-
HEROES OF MIGHT & MAGIC COMP. 11999-
HEROES OF MIGHT & MAGIC II 4999-
HEXLEN II 4999-
HEXPLORE 11999-
HUNTER HUNTED 4999-
I WAR 11999-
IAF 10999-
IMPERIUM GALACTICA II 9999-
INDEPENDENCE WAR DEFIANCE 7999-
INTERSTATE 82 9999-
ISRAELI AIR FORCE 10999-
JOHNNY HERBERT GP 4999-
JOHNNY BAZOKATONE 1999-
KIDS KIT 9999-
KINGS QUEST MASK OF ETERNITY 11999-
KLINGON HONOUR GUARD 11999-
LANDS OF LORE III 11999-
LE MANS 24 HOURS 9999-
LEGEND OF KYRANDIA 4999-
LEGO CHESS 11999-
LEGO CREATOR 11999-
LEGO FRIENDS 9999-
LEGO LOCO 9999-
LEGO RACERS 11999-
LEGO ROCK RAIDERS 11999-
LEISURE SUIT LARRY CASINO 7999-
LION KING II 11999-
LODERUNNER 2 4999-
LOST EDEN 4999-
LUFTWAFFE COMMANDER 11999-
M1A2 ABRAMS 11999-
MAGIC & MAYHEM 11999-
MAGIC CARPET HIDDEN WORLDS 4999-
MARY KINGS RIDING STAR 10999-
MASTERMIND 4999-
MAX 2 1999-
MAXIMUM ROAD RACE 3999-
MECHWARRIOR 3 11999-
MEGA PAK 3 11999-
MEN IN BLACK 11999-
MIDTOWN MADNESS 12999-
MIG ALEY 9999-
MIGHT & MAGIC VI 9999-
MIGHT & MAGIC VII 11999-
MISSING IN ACTION 11999-
MODERN WARFARE COLLECTION 11999-
MONACO GP 2 9999-
MONSTER TRUCKS 4999-
MOTO RACER 3999-
MOTO RACER 2 11999-
MYTH II SOULBLIGHTER 4999-
NAM 11999-
NASCAR PINBALL 5999-
NASCAR ROAD RACING 11999-
NATIONS FIGHTER COMMAND 11999-
NAVY STRIKE /H 4999-
NBA CHAMPIONSHIP 2000 9999-
NEED FOR SPEED III 9999-
NEED FOR SPEED ROADCHALLENGE 11999-
NEVERHOOD 9999-

NHL 2000 4999-
NHL CHAMPIONSHIP 2000 9999-
NIGEL MANSELL WORLD CHAMPION 1999-
NIGHTMARE CREATURES 9999-
NO RESPECT 9999-
NOMAD SOUL 9999-
NORTH VS SOUTH 11999-
NUCLEAR STRIKE 1999-
OFF LIGHT AND DARKNESS 11999-
OUTCAST 9999-
OUTPOST 2 3999-
OVERBOARD 1999-
OVERLOAD 4999-
OVERLORD 4999-
PANDEMONIUM 2 4999-
PANDORAS BOX 9999-
PANZER GENERAL 3D ASSAULT 11999-
PATRIOT 4999-
PEPPERS ADVENTURE IN TIME 1999-
PHARAOH 11999-
PIPE MANIA + VOLFIED 2999-
PIZZA TYCOON 4999-
PLANE CRAZY 4999-
PLANESCAPE TORMENT HIVJ
POD GOLD 4999-
POOL SHARK 11999-
POPULOUS 3 DATA 7999-
POWERBOAT RACING 9999-
PRECISION RACING 12999-
PREMIER MANAGER 98 5999-
PRO FISHING 3D 7999-
PSYCHO PINBALL 3999-
QAD 9999-
QUAKE III ARENA 11999-
QUAKE RESURRECTION PACK 5999-
QUEEN THE EYE 11999-
QUEEN THE EYE 11999-
QUEST FOR GLORY 11999-
QUEST FOR GLORY 2 2999-
QUEST FOR GLORY 5 11999-
RAGE OF MAGES 6999-
RAILROAD TYCOON II / DATA DISK 7999-
RAINBOW SIX MISSION PAK 6999-
RAYMAN 4999-
RAYMAN 2 5999-
RAYMAN MATEK & OLVASÁS 5999-
RED BARON II 7999-
RED JACK 11999-
REDGUARD 11999-
REDLINE 11999-
REDLINE RACER 5999-
REDNECK RAMPAGE RIDES AGAIN 5999-
RESIDENT EVIL 2 4999-
RETURN OF THE PHANTOM 5999-
REVENANT 11999-
ROBORUMBLE 6999-
SABRE ACE 4999-
SCARS 11999-
SCORCHED PLANET 1999-
SCREAMER 2 4999-
SENSIBLE GOLF 7999-
SEVEN KINGDOMS II 7999-
SEVEN KINGDOMS II 9999-
SHADOW COMPANY 9999-
SHADOWMASTER 1999-
SHAKII THE WOLF 2999-
SHATTERED LIGHTS 9999-
SHOCKWAVE ASSAULT 11999-
SHOGO MOBILE ARMOR DIVISION 3499-
SID MEIER ALIEN CROSSFIRE 6999-
SILVER GAMES 4999-
SIM PARK 3999-
SKULL CAPS 10999-
SMALL SOLDIERS 4999-
SOLDIERS AT WAR 9999-
SOUL REAVER 11999-
SPECTRE VR 5999-
SPEED BUSTERS 11999-
SPEED HASTE 4999-
SPIRIT OF SPEED 1937 11999-
SPIROU 9999-
STAR COMMAND REVOLUTION 11999-
STAR TREK HIDDEN EVIL 9999-
STAR TREK STAR FLEET COMMAND 9999-
STAR WARS SHADOWS 7999-
OF THE EMPIRE 9999-
STAR WARS SUPREMACY 9999-
STAR WARS XWING VS TIE FIGHTER 9999-
STARSHOT 7999-
STEEL PANTHERS III 4999-
STRATEGO 4999-
STREET WARS 11999-
STRIKE COMMANDER 4999-
SUPER BUSBY 2999-
SUPERCARS INTERNATIONAL 9999-
SWAT 2 9999-
SWAT 3 11999-

SYSTEM SHOCK 4999-
SYSTEM SHOCK II 11999-
SYRAH 9999-
TAKERU 9999-
TARIOT 4999-
TARZAN 9999-
TEAM APACHE 1999-
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 1999-
TEN PIN ALLEY 9999-
TENKA 1999-
TEST DRIVE 5 7999-
THE CIVIL WAR 4999-
THE FIFTH ELEMENT 11999-
THE RIDDLE OF MASTER LU 3999-
THEME HOSPITAL 4999-
THEME PARK 9999-
THEME PARK WORLD 9999-
THOMAS & FRIENDS 7999-
TIBERIAN SUN 9999-
TIME WARRIORS 4999-
TINTIN IN TIBET 9999-
TOCA 8999-
TOMB RAIDER IV 7999-
TONKA CONSTRUCTION 4999-
TONKA SEARCH & RESCUE 4999-
TOP SHOT 7999-
TOP TEN PACK II 4999-
TOTAL ANNIHILATION KINGDOMS 11999-
TOY STORY 2 12999-
TRAIN TOWN 5999-
TRIPLE CONFLICT 7999-
TUNNEL 81 3999-
TUROK 2 - SEEDS OF EVIL 9999-
ULTIMA 8 PAGAN CLASSIC 11999-
ULTIMATE LEMMINGS 5999-
ULTIMATE WAR PACK 11999-
ULTIMATE WARPAC 11999-
UNCIVIL AVIATION 4999-
UNREAL TOURNAMENT 11999-
UP WORDS 4999-
URBAN ASSAULT 12999-
URBAN CHAOS 11999-
URBAN RUNNER 4999-
USAF 4999-
V RALLY 5999-
VÉSZELYZET 2999-
VICIOUS 7999-
WAR BREEDS 11999-
WARGASM 11999-
WARWIND II 4999-
WORLD RALLY FEVER 6999-
X COM INTERCEPTOR 9999-
XENOCRACY 11999-
XG2 9999-
ZORK 4999-

CRUCIAL CD-ROM JÁTEKOK

ADDICTION PINBALL 1999-
CIVILIZATION 1999-
COLONIZATION 1999-
CYBER GLADIATOR 1999-
F1 GRAND PRIX 1999-
GODS 1999-
GRAND PRIX MANAGER 1999-
INCA 1999-
LORDS OF THE REALM 1999-
MAGIC POCKETS 1999-
MASTERS OF ORION 1999-
NASCAR RACING 1999-
SMALL SOLDIERS 1999-
SPACE QUEST IV: ROGER WILCO 1999-
SPEEDBALL 2 1999-
ULTIMATE RACE PRO 1999-
XENON II 1999-

E-GAMES CD-ROM JÁTEKOK

101 COLLECTORS EDITION 3999-
3D ASTRO BLASTER 3999-
3D FROG MAN 3999-
3D MAZE MAN 3999-
BLAST THROUGH 3999-
CARD CLASSIC & SOLITAIRE GOLD 3999-
CRAZY DRAKE 3999-
CROSSORDS & PUZZLES 3999-
CUBE HOPPER 3999-
GALACTIC INVASION 3999-
GALACTIC PATROL 3999-
GALAXY OF 3D TERIMANIA 3999-
GALAXY OF BRAIN GAMES 3999-
GALAXY OF GAMES 1&2 3999-
GALAXY OF GAMES FOR GIRLS 3999-
GALAXY OF MAJHONGG 3999-
INTERGALACTIC EXTERMINATOR 3999-
MAJHONGG - GAME OF FOUR WINDS 3999-
MAJHONGG MASTER 3999-

MAJHONGG MASTER 2 3999-
MINI GOLF 3999-
PUZZLE MASTER 9999-
RAJHONGG - THE CURSE OF RA 3999-
SOLITAIRE MASTER 3999-
SPOOKY CASTLE 3999-
TETRIMANIA MASTER 3999-
TUNNEL BLASTER 3999-

SOLDOUT PROGRAMOK

1944 ACROSS THE RHINE 1999-
ACTUA SOCCER 1999-
APACHE LONGBOW 1999-
ARCHPELAGOS 2000 2999-
ATOMIC BOMBERMAN 1999-
BALDIES 1999-
BENEATH A STEEL SKY 1999-
BROKEN SWORD 1999-
BROKEN SWORD 2 1999-
BROKEN SWORD/TERRACIDE/APACHE 3999-
LONGBOW 2099-
CANNON FODDER 1999-
CANNON FODDER 2 1999-
CHAMP MANAGER 2/F-16/J.W. SNOOKER 3999-
CHAMPIONSHIP MANAGER 2 1999-
CHASN THE RIFT 1999-
CONSPIRACY 1999-
CREATURE SHOCK 1999-
DARK COLONY 2999-
DUNE 1099-
F-14 FLEET DEFENDER 1999-
F-16 FIGHTING FALCON 1999-
FALCON 3.0 1999-
FIELDS OF GLORY 1999-
FLIP OUT! 1999-
G T A 2999-
GOAL I 1999-
HAND OF FATE 1999-
HIND 1999-
IRON ASSAULT 1999-
JIMMY WHITE SNOOKER 1999-
KICK OFF '97 1999-
LURE OF TEMPTRESS 1999-
MANIC KARTS 1999-
OUTLAW RACERS 1999-
PIZZA TYCOON 1999-

1+5 JÁTEK CD GYŰJTEMÉNY

BLADE WARRIOR 1999-
BLUES BROTHERS 1999-
GP MASTER 1999-
INTERNATIONAL ATHLETICS 1999-
MILLEM GLIA 1999-
TV SPORTS BASKETBALL 1999-

PLAYER MANAGER 2 1999-
PRAY FOR DEATH 1999-
RAILROAD TYCOON DELUXE 1999-
SCREAMER 1999-
SCREAMER 2 1999-
SENSIBLE GOLF 1999-
SLIPSTREAM 5000 1999-
SPEC OPS 2999-
SUBWAR 2050 1999-
TERRACIDE 1999-
THE REAP 1999-
THIS MEANS WAR 1999-
THREE LIONS 2999-
TILTI 1999-
TOONSTRUCK 1999-
TOONSTRUCK/ACTUA SOCCER/CF 3999-
UFO ENEMY UNKNOWN 1999-
VIRTUAL GOLF 1999-
VIRTUAL KARTS 1999-
WARCRAFT 1999-
WORLD RALLY FEVER 1999-
WORMS 1999-
WORMS / ATOMIC BOMBERMAN / SCREAMER 3999-
WORMS REINFORCEMENTS 1999-
ZOO 2 1999-

C64 KAZETTÁS JÁTEKAINKRÓL KÉRÉSRE LISTÁT KÜLDÜNK



FINAL FANTASY VIII



• A játék, amire úgy vártunk – a hibákkal, amiktől úgy tartottunk

SZEMÉLYI ISZOLVÁNY

Kiadó: Eidos Interactive
Webhely: www.squaresoft.com
Minimum konfiguráció: P233, 32MB RAM
Ajánlott konfiguráció: P-III 266, 64MB RAM

Kissé váltásos hangulatban vagyok. Úgy érzem magam ugyanis, mint a Cowboy ayie, aki hozza az örömet.

A PlayStation-ös változat megjelenése után ugyanis PC-n is lett mosolyog az újabb ismétli könyvtárhozadás, azaz a B.

arkóját, azon nagyon csodálkoznék, mintha az az is, ha valaki nem is ismeri. A sorozat majd minden egyes része a játékosokhoz közelebb kerül a japán RPG-stílus ("akció-RPG") igazi klasszikusává vált a

is testet öltött, osztatlan siker aratott.

Az FF8-ban a SquareSoft ismét követte a maga sajátosan kitaposított ösvényét a siker felé vezető úton: míg más fejlesztők abból próbálnak tőkét kovácsolni, hogy az összes már szerencsésen elcsúszott játék folytatásának szimpla klónokat klónokat gyártanak, apró kis módosításokkal, addig a Square-nél az dívik, hogy a sorozatot gyakorlatilag csak a név köti össze. A Final Fantasy világa híres arról, hogy az egyes részeknek az égvilágon semmi köze nincs egymáshoz, az előző részek nyomán rájövődött, hogy a játékosok teljesen más szereplők, teljesen más helyszínek, teljesen más történet és teljesen más harcrendszer fogadják a folytatásokban. (Pontosabban ez



Hurral! Údító reggeli verekedéssel kezdődik a nap



A rákos daganat sugárkezeléssel csillapítható

amelyek deli versenypárként már több generáció kedvencévé váltak. Előszere-

Wedge, Biggs és Cid neveket, amelyek

az elődökhöz képest.) A változás egyé-

ként most már a karakterekre is jellemző

mag a történetben inkább a japán

azaz közel 60 manga stílus nyomán

idig az FF8 egy igen erősen európaizált

(vagy inkább: "nyugatizált") történet lett.

Az egy szem Fínoót leszámítva gyakor-

világ nincs is benne különösebb japán vo-

nás, de az ő jellege is sokkal inkább idéz

egy svájci bentlakásos iskolában nevelke-

dett angol babát, mint mondjuk egy gésát.

Persze a Square nyilván majd ezzel is stí-

lust teremt (legyen a neve mondjuk "cyber-

manga"), nemkülönben a remek harcrend-

szertel, amit az FF7-hez képest természet-

esen tökéletesen lecseréltek. A karaktere-

reknél megmaradt az a jellegzetes vonás,

hogy sokkal rugalmasabban kezelik őket,

mint mondjuk a nyugati típusú RPG-k elégé

zárt kasztrendszerrel, és ezzel gyakor-

latilag végtelen szabadságokat biztosít-

nak maguknak. Még persze a játékosnak

akár a történet, a karakterek, aminek

neki jólesik. Így ha netán valamely szerző-

nek az a bohókás ötlete támadna, hogy

története főhősének egy túl franciasálati

választ, akkor sem lepődik meg senki –

ezzel szemben egy AD&D-játékos nyilván

azonnal valami fájdalmas dolgot castolna

valami nehéz tárggyal azon, aki azt akarja

beadni neki, hogy mondjuk egy tányér ró-

sejoni egy ork tábor megtámadására ké-

szül. Mellesleg az EGÉSZ rendszer is meg-

éme egy emlékművet, amire a játékos

Énnek is neki egyet.

A történet főhőse

A történet főhőse egy Squall Leonheart, nevű ifjú, aki SeeD-nek tanul a Balamb Garden (vagy csak röviden: a Kert) nevű kiképző bázison. A SeeD-ek különlegesen kiképzett zsoldosok, egyfajta "techno-nindzsák", akik a világ különböző pontjain hajtanak végre mókás bevetéseket egy igen korrekt ideológia alapján – fizessenek meg bennünket! Aki fel akarja bérelni őket, felveszi a kapcsolatot egy Kert vezetőjével.

őse, a történet főhőse, a nindzsákhoz hason-

lítan szor kapcsolatokban állnak egy

mással), aki a sikeres egyezés után a

helyszínre küldi az általa kiválasztott

commandót. Persze a SeeD-ek nem

verendők össze a klasszikus nindzsákkal,

nem bérgyilkosok, hanem teljesen hétköz-

napi emberek, akiknek a harc a foglalko-

zásuk – ezért kapják a fizetésüket. A Kert

is sokkal inkább egy egyetemre hasonlít,

mint egy laktanyára, a parancsnok (Cid) a

magja trottyos öltönyében pedig akár a

Szomszédok egyik szereplője is lehetne.

Squall napja roppant jól indul, mert össze-

hul kedvenc ellenségével és évfolyamtár-

sával, Seiferrel, akivel reggeli testgyakor-

lásként szépen összekaszabolják egy-

mászt Gunblade-jeikkel. Squall az elsőse-

gélyhelyen tér magához, némi fejfájással.

Hamarosan megjelenik Quistis, aki az

osztályterembe szőlő a tanítványát. Rövid

osztálygyűlés után figyelmezteti Squallt,

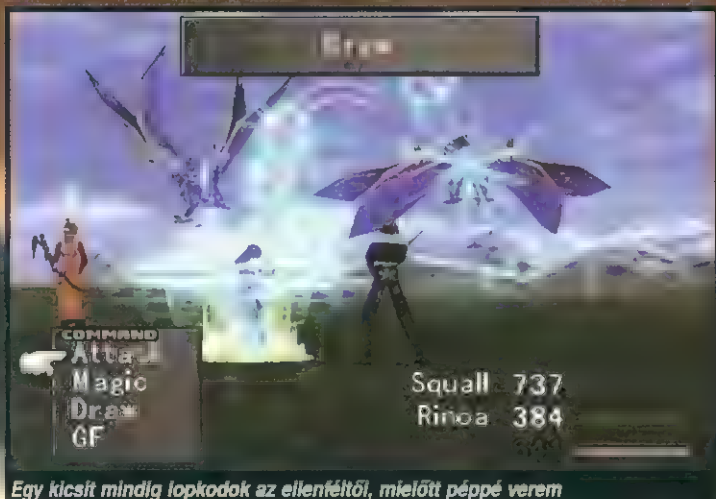
hogy még hátra van egy vizsgája a tűzbar-

langban, ahova ő is el fogja kíséni.

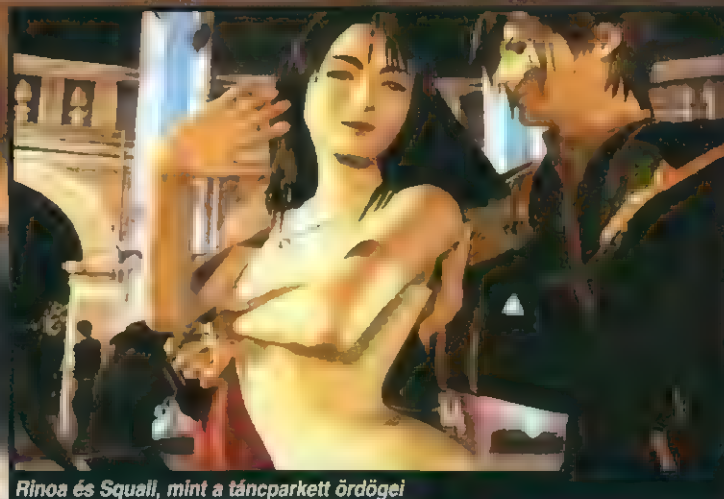
Miközben a kétfős parti elmegy lepozo-

ni, nagy dolgok történnek a világban.

Dollet városát megtámadják Galbadia



Egy kicsit mindig lopkodok az ellenféltől, mielőtt péppé verem

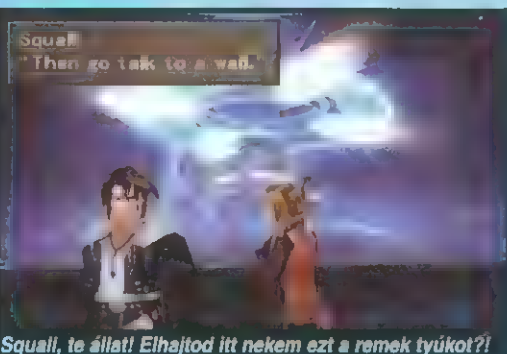
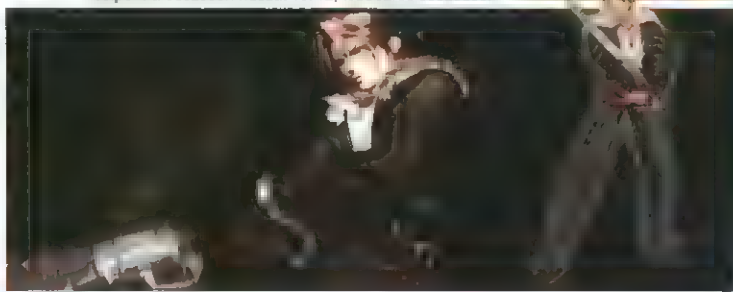
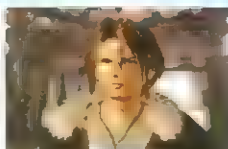


Rinoa és Squall, mint a táncparkett ördögei

SQUALL LEONHEART

A történet főhőse, fiatalsága ellenére is magába húzódó, mogorva jellem, aki – látszólag – csak a munkájának, azaz a harcnak él. Az egész történet során úgy tesz, mintha semmivel sem törődne: teszi a kötelességét, közben pedig hagyja magát sodródni az eseményekkel. Mindenestre roppant szimpatikus figura. Nőkkel Squall egyébként kábé annyira tapintatos, mint mondjuk egy atombombba, és különös érzéke van, hogy rendszeresen véng sértse a parti hölgytagjait. A történet végére azért megváltozik a

hozzaállása a női nemhez. Vagy legalábbis reméljük. Squall fegyvere a Gunblade, amit egy meglehetősen elborult elme fabrikálhatott össze egy nagykaliberű pisztolyból és pallosból. Squall limit breakje a Flenzokuken ("Pengevihar") névre hallgat. Stílszerű elnevezés: hősünk rohama közben szélvészkként forgatja a fegyverét, és hosszú sorozatokat ver rajuk. A befejező vágás attól függ, hogy milyen típusú Gunblade van nála. A Rough Divide egy széles vágás a célpontra, a Fated Circle egy minden ellenfelet támadó energiahullám a levegőből, a Blasting Zone pedig az összes célt támadó hatalmas energiaoszlop. A Lionheart a játék legerősebb támadása: Squall egy célpontra összesen huszat ver rá, többesre sebzéssel



Squall, te állat! Elhajtod itt nekem ezt a remek tyúkot?!

tartományának katonái, a Kertet pedig felbérlik, hogy tisztítsák meg tőlük a várost. Ez lesz Squall vizsgaküldetése, ahova elkíséri Zell is. A trió harmadik tagja az akcióban Seifer lesz, aki aztán hamarosan saját elképzelések alapján óhajtván végrehajtani a küldetést, lemorzsolódik a csapattól, a helyére pedig megérkezik Selphie. Az akció sikeres teljesítése után a triót ki nevezik SeeD-nek. A sikeres vizsgát követően bálon Squall megismerkedik a szép Rinoa-val, aki elrángatja magával táncolni és némi cselelős-botlás után remek kis koreográfiát mutatnak be, aztán a lány hirtelen elszalad. Ennek öröme Squall elmegy Quistissal az edzőpályára, aminek az erkélyén a lány elsiroja, hogy visszavonták instruktori rangját, és most már ő is ugyanolyan SeeD, mint Squall – mellesleg olyan magányos is... A következő küldetés Timber városába szólítja a Squall/Selphie/Zell csapatot, amelyet szintén megtámadtak Galbadia katonái. Timberben egy kis ellenálló csoport merényletet tervez Galbadia diktátora ellen, aki összeszövetkezett egy Edea nevű nagyhatalmú varázslónővel, hogy uralmuk alá hajtsák a világot. Az ellenállók vezetője – Rinoa. A történet aztán teljesen elszabadul: Squall álmában egy Laguna nevű galbadiai katona bőrébe költözik, Rinoa apja meg egy galbadiai tábornok, aki egy parádén meg akarja öletni Edeat. Edea azonban az elnököt öli meg, és átveszi a hatalmat Galbadia felett, aztán viccből néhány cirkáló rakétát lövet ki a Kertre, ami aztán Squallék áldásos tevékenysége nyomán az utolsó pillanatban megmenekül azzal az ügyes módszerrel, hogy csakumpakk elrepül. A Kert parancsnokáról, Cidről kiderül, hogy Edea férje, Edeáról meg az, hogy egy nála sokkal hatalmasabb gonosz erő irányítja és hosz-

szú éjszakák telnek el játékkal, mire Rinoa és Squall egymás karjába omolhat, ami az FF7 variálható végéhez képest igen nagy bunkóság – én ugyanis inkább Quistis karjába szerettem volna omlani, hogy a továbbiakban is instruáljon, konstruáljon meg minden ilyesmi... A történet az akció-RPG-k jó szokása szerint egy kalandszázból áll, amelyet aztán sűrűn megszakítanak a harcok a főellen-ségekkel szemben. A "kaland" itt meglehetősen képletes értelemben értendő, hiszen nem kell tárgyak használatával és rejtvények megoldásával bibelődnünk, legfeljebb egy-egy berendezési tárgyat kell működtetnünk. Jó sokat kell dumálnunk mindenki-vel, de eddig csak két olyan eset volt, hogy különösebben számított volna, hogy mit feletem egy kérdésre: a timberi vasútállomáson és a Garden Master lázadásánál. A meglehetősen lineáris történet szépen csordogál (vagy inkább robog) a maga kis medrében, ha a megfelelő helyen vagyunk, a cselekmény pedig a párbeszédek-

ből és az eseményekből szép lassan kialakul. A forgatókönyv egyébként egész egyszerűen remek, most kivételesen az A-kategóriás akciófilmekéhez tudom hasonlítani és – kivételesen – pozitív értelemben.

Sok gond a kezeléssel sem lesz: egyrészt a menüből állandóan elérhető egy alapozó Tutorial, továbbá jelesebb alkalmakkor online helpet is kapunk a menürendszer bizonyos részeinek használatáról.

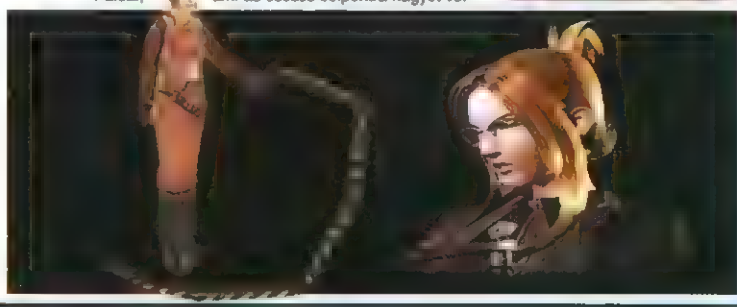
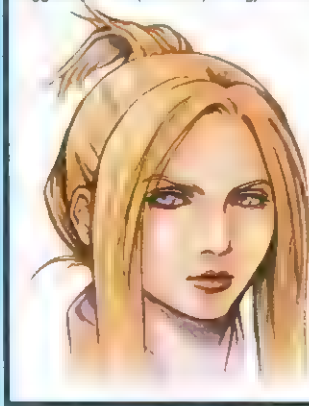
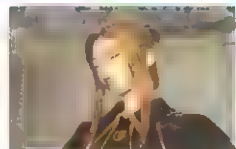


Nna. Az engine segítségével azért csak sikerült megszépíteni Quistist!

QUISTIS TREPE

A játék elején Quistis Squall instruktorja, aki először elkísér az utolsó vizsgájára a tűzbarlangba, majd határozott fellépéssel ő menti meg a vizsgaküldetésén is Dolletben. Később a lánykát visszaminősítik instruktorból mezei SeeD-nek, amit egy csillagfényes éjszakán el is szöveg Squallnak. Meg azt is, hogy ő mennyire magányos: a marha Squall természetesen jó szokása szerint elhajítja, de ettől függetlenül a csapat oszlopos tagja lesz a küldetés során.

Az egykori tanár néminek milyen fegyvere is lehetne korbács... Hát ez mondjuk nem különösebben erős darab, viszont Quistisnek vannak erős oldalai, részemről én őt használtam ápolónéninek. A lányka már kezdetben is elsőosztályú magus, továbbá igen kellemes Limit Breakje van, amit úgy hívnak: Blue Magic. Ennek segítségével a levett ellenfelek után maradó spéci tárgyakból (oda kell adni neki a tárgymenüben) megtanulhatja erősebb támadásait. Több mint tíz van neki, és mind nagyon kellemes támadó és vedővarázslat. Az én kedvencem a De-generator (főellen-ségen kívül azonnal megöl egy célt) és a Mighty Guard. A legerősebb közülük a Shockwave Pulsar, ami az összes célpontra nagyot ver



játék részéről, lévén ha elfelejtünk magunkhoz venni, akkor a főnök leverése után bukniuk is a nála maradt GF-et. (Mint például én Sirent a dolleti toronyban.)

Hogy egy GF kifejthesse játékos hatását, először is hozzá kell rendelnünk egy karakterhez a Junction-menüben. (Hancu-féle fordításban: "jó lenne bedzsánsköndölni".) A karaktereink ugyanis alapban egyetlen harci képességgel rendelkeznek: a saját támadásukkal. Mágikus ügyekhez azonban csak akkor kezdenek el konyitani, ha legalább egy GF-ük is van. (Iménti megálapításból adódik, hogy természetesen több is lehet – sőt, kell!) A GF már felvételkor rendelkezik bizonyos tudományokkal, amit hozzárendelése után az új gazdi képességként azonnal használatba is vehet, de menet közben újakat is taníthat neki. Ezek az alábbi csoportokra oszthatók:

Junctionok: Kifejlesztésük után a gazdi valamely tulajdonságához hozzá lehet rendelni bizonyos varázslatokat (ld. később), a HP-J kifejlesztése után például a HP-hez.

Harci parancsok: Azok a parancsok, amelyeket a gazdihoz belinkelve harc közben használhatunk. Az alapvetőeket (Magic: a karaktermel levő varázslat használata;

Draw: varázslat/GF elszívása; Item: egy tárgy előhúzása a közös batyuból; GF: GF hívása) minden GF ismeri, de ahogy a GF-ek szintje emelkedik, igen sokaság újak is kerülnek a tanulható képességek közé. Ifrit első ilyen plusza például a Mad Rush, amellyel Protect/Berserk/Haste triumvirátust varázsolhatunk a parti összes karakterére, vagy jópofa Diablos Mugja is, amivel cuccokat lopkodhatunk a szörmeyektől.

Speciális képességek: A gazdi valamelyik egyéni képességét emelik bizonyos százalékkal (ld. a karaktereknél) vagy valami speciális tulajdonsággal szolgálnak. Példának okaért itt van Diablos egyik roppant kellemes ilyen jellegű cucca, ami a felére csökkenti a véletlenszerű harcokat (egy másikkal pedig teljesen meg is szünteti).

GF tulajdonságok: A GF valamelyik saját tulajdonságát emelik (HP, megidezési sebesség, ilyesmi).

GF képességek: Ezek a speciális képességekhez hasonlóak, de mivel nem harcban használatosak a menü Ability pontjára

ZELL DINCHT

Nagyhangu, enyhén lökött boxbajnok, aki a világot csakis feketén és fehérén hajlando latni van axit egyszerűs-mindenkorra a szívebe zár (például Squallt) van akit egy életre meggyűlöl (például Seifert, akibe minden lehetséges alkalommal beleköt) Raadasul kicsit túl sokat jár a szája, gy a történet nagy részében az a szerepe, hogy lepcsesege miatt elkopjon valami információt a rossz fiuknak



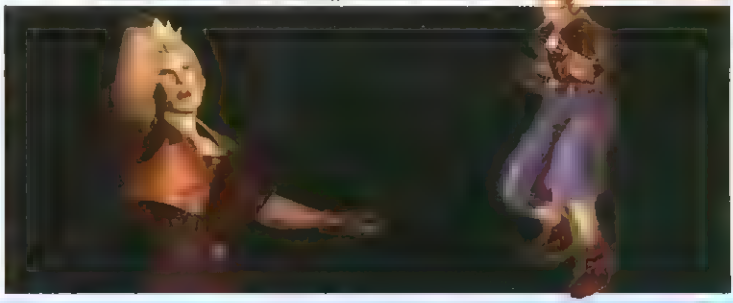
erejétől függő AP-t is kapnak, amelyet az éppen kijelölt ismeret megtanulására fordítanak. (Ezt nem árt egyébként figyelni, mert ha eggyel végeztek, akkor automatikusan újat kezdenek tanulni – és persze rendszerint a legfelelősebbet választják.) Az AP-szerzés üde sajátossága, hogy a GF akkor is megkapja, ha meg sem lett idezve a harcban, sőt: ott sem volt. Ráadásul az ÖSSZES. Hogy a program egyfajta poggyászként kezeli a GF-eket, azt az is mutatja, hogy alkalmasint bármikor visszarendelhetünk egy GF-et olyan karaktertől is, aki tok máshol tartozdik. Amí szintén nem kimondottan nagy baj...

Hogy melyik GF-et kihez rendeljük hozzá, tulajdonképpen csak látszatprobléma. A GF-menüben ugyan látjuk, hogy az egyes karaktereinkhez hogyan viszonyul, de egy teljesen inkompatibilis figurával is egyre jobban összezelepszik, ahogy az harcban egyre többet idézgeti.

A karakterek

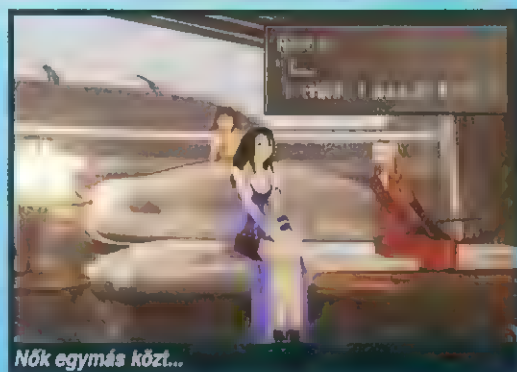
A játék jellegéből adódóan nincsenek zárt karakterosztályok, a karakter olyan irányba

Zell fegyvere a pancelozott bokszkesztyű, ami hatékonyságában pont úgy viszonyul a többi szereplő gyanus eszközéhez, mint latványában – legalábbis szerintem messze a leggyengébb fizikai támadásokat viszi be az ellenfeleknek. A limit breakje (Duel) is kizárólag fizikai támadásból áll, annak viszont elég sokas. A kepernyő jobb sarkában megjelenik egy visszafelé számláló óra, és a megadott idő alatt különféle billentyűkombinációk nyomkodásával ugyanúgy vihetünk be kombókat, mintha csak Mortal Kombatban lennénk. Zell alapban tud egy pár egyszerűbb kombót, de a Combat King című ujság számaiból összegyűjtögetve vagy t/z utat is tanulhat, amelyekben már az egyszerűbb kombók sora áll össze egy hosszabb kombóvá.



három karaktert. Mivel a történet központi figurája Squall (ő mászkál a legtöbbet egyedül is), nyilván neki lesz a legmagasabb a szintje is, tehát ő mindenképpen melegen javallott. Részemről meg magamról hircoltam minden-hova Quistist (már ha lehetett), mert ha nem is a legerősebb karakter, de amikor a játék elején beballagott a kis szemüvegevel, szőke hajzuhatagával meg a bolcseszkaros fejével, és kiült az a grimasz az arcára – hm, hát akkor én azonnal leszedültem a székről. A Laguna/Ward/Kiros triumviratus specialis eset a történet szerint Squall néha egy szerény kis időutazás keretében "beleálmódja magát" Lagunába, aminek a történet szempontjából később fontos szerepe lesz. Amikor őket irányítjuk, Lagunánál vannak Squall cuccai/GF-jei, míg Ward koma Zell, Kiros pedig Sephie hasonmása.

A karakterek egy rakásnyi egyéni tulajdonsággal rendelkeznek, amely egyrészt a szintjük függvénye, másrészt meg azé, hogy a varázslatokat hogyan rendeltük hozzájuk (ezt majd később boncolgatjuk). Az elsődleges tulajdonságok között az RPG-kból már ismerősek szerepelnek (HP, Luck, Strength, Vitality, satöbbi), amelyek szépen ugrálnak felfelé, ahogy szintet lépünk.



Nők egymás közt...

Sz. utgras ezer tapasztalati pontonként esedekes, XP-t pedig természetesen a győztes csatákért kasszírozhatunk. Egyes tulajdonságokra hatással van az is, hogy a karaktermel milyen típusú fegyver van. Ezeket ugyanis a játék folyamán folyamatosan modernizálhatjuk. A VX.0-s fegyverekről a Weapons Mon magazin példányait össze-szededgetve és olvasgatva értesülünk, az upgrade pedig – bármily hihetetlen – a Weapons Shopokban történik. (Mellesleg itt lehet javítani is őket, ugyanis a sok használatból amortizálódnak is.) A fejlesztéshez új alkatrészek is kellenek, amelyeket alkalmasint majd a csaták után szedegethetünk össze.

A másodlagos tulajdonságok már mágikus ügyek, nevezetesen: elementál és státusz támadások/védekezések. Ha a karakter GF-e kifejlesztett egy ilyen tulajdonságot, akkor a státuszhoz vagy az ele-



Szemiramisznak függőkertje volt. A miénk idővel repül is

val tudunk majd hozzájuk fémi. Jellegzetes példa: a GF valamilyen tárgyból (netán kártyából) az elementáljának megfelelő varázslatot gyart.

A fentiekből nyilván kiderült, hogy a GF-ek a csatákban ugyanúgy fejlődnek és szinteket ugranak, mint a karakterek, ami nemcsak a tulajdonságaik erősödésében, hanem az új tanulható képességekben is megnyilvánul. Csaták végén az ellenfél

fejlődik, ahogy a GF-eket és a tulajdonságokat/képességeket hozzájuk rendeljük. A történet folyamán összesen 10 karaktert irányíthatunk, bár Seifer csak rövid ideig (a Seed-gyakorlóküldetés egy részében) tartozik a csapatba. A parti összeállítás rendszerint a történet alapján változik: a karakterek jönnek-mennek, de ha éppen együtt van a brigád, akkor rendszerint szabadon választhatjuk a harcokban aktív



Rinoa nővér ápolgatja Squall komát

mentálhoz hozzárendelhetünk bizonyos varázslatot.

Elementárból összesen nyolc van a játékban (levegő, föld, tűz, víz, sátrébbi), és ez az ellenfeleknek meghatározza a támadásaik típusát (elementál híján nyilván csakis fizikai támadás várható) – meg egyben azt is, hogy az ellentett elementálhoz tartozó varázslatokra kimondottan háklis lesz. Egy tűz elementálhoz tartozó szörny köszöni szépen, ha egy Fire varázslatot durrantunk bele, mert az nemhogy leveri a HP-ját, de leggyakrabban gyógyítja – ellenben ropant népszerűtlenek leszünk nála, ha egy vödör vízzel loccsantjuk nyakon.

A státusz tulajdonságok a karakter állapota vonatkozásban, amelyekből a normálisan kívül összesen 16 van, és valamilyen mágikus támadás nyomán jönnek létre (elszunnykolt a karakterünk, megnémult, stb.) Az elementálokhoz hasonló logika alapján a státusz védekezéshez egy adott varázslatot gyógyító mágiaírtatva védekezést szerezhetünk az ilyen típusú támadásokkal szemben, a támadásoknál pedig ugyanannak a státuszátadásnak növelhetjük a hatásfokát.

Miután a karakterhez rendeltünk egy GF-et, az első dolgunk legyen hozzárendelni a harci képességeket és a speciális tulajdonságokat is. Elég szomorú, hogy mindkettőből csak hármat lehet egyszerre használni – bár tegyük hozzá, hogy ez teljesen logikus: ha mindet használnánk, túl erős lenne a karakter, így viszont muszáj lesz néha kombinálnunk. Szerintem a legjobb megoldás, ha két karakter Draw/Magic/GF karakter parancsokkal áll fel (ők lesznek a támadók), a harmadik pedig a Draw/Magic/Item válogatással. Utóbbi karaktert használhatjuk komolyabb ellenfelek ellen ápolónőként (érdemes tehát hozzá csoportosítani a gyógyító és védekező varázslatokat), továbbá varázslatfogytán elhúzzhatunk vele valamilyen hasonló hatású cuccot a közös motyóból. Mellesleg az sem egy rossz ötlet, ha a pillanatnyilag inaktív karakterektől visszavonjuk a GF-eket és azokat is az aktív parti emberkéihez rendeljük – a speciális tulajdonságokkal és mágiaikkal egyetemben, természetesen. Így mindig a legütőképesebb csapat állhat ki a csatamezőre.

Ez a harc lesz a végső...

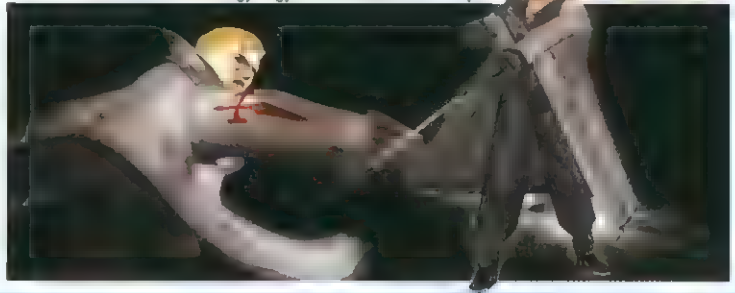
– énekelték az osztályharcba vonuló proletárok. Te ne tegyél ilyet, mert társaságod esetleg valami súlyos elementál támadással válaszol az ilyen jellegű környezeti ártalmakra – azonkívül az FF8 végső harca a nagyon távoli jövő zenéje lesz, amire talán múlt kódéba vész ifjúságod. (Hm. Bocsi. Valaki feltekerte rajtam a Pátosz gombot.) Lényeg a lényeg: harc az lesz ezerszámra. A nagyobb részük véletlen találkozásokból alakul ki, ahol kisebb-nagyobb szörnyellék támadnak ránk 1-3 fős pakettükben. A véletlen találkozások jöhetnek a városi részeken is, ha a történet éppen

SEIFER ALMÁSY

Nevéből ítélve nyilván egy különbsz szakadt hazánkia vagy egy angol beteg leszámazottja, mellesleg Squall esküdt ellensége. Örök haragjait a homlokukon virító remek sebhelek előidézésével pecsételték meg egy szép nyári napon. Seifer egyébként ugyanolyan Seed-gyakorok, mint Squall, sőt, a Dolethe vezetői vizsgaküldetésén ő lesz Squall osztályának a parancsnoka. Ennek első részében irányíthatjuk őt is. Squallhoz hasonlóan szintén



Gunblade a fegyvere, csak más típus. Mivel csak rövid ideig van a csapatban, egyetlen limit breaket (Shimatsusken) tudunk előhúzni belőle, amelyben energiáyaláborakat lövöldöz az ellenfélre, mielőtt még testközelből nem állna neki a szelelésének. A torony előtt megrugdal egy kutyust (amiért már külön megérett a halálra), aztán a parancsokkal szembeesőgőve lelép az őrhelyünkről. Ő természetesen meg is bukik a Seed-vizsgán, de ettől függetlenül belekötneleskedik a Galbadia elnöke elleni akciókba, ahol megpróbálja foglyul ejteni a diktátort. Itt viszont egy kis mágiaírtatva őt ejti foglyul Edea, a varázslónő, és a továbbiakban Seifer hűséges lovagként követi úrnőjét, és a kaland során vagy négyszer kell elkennünk a száját

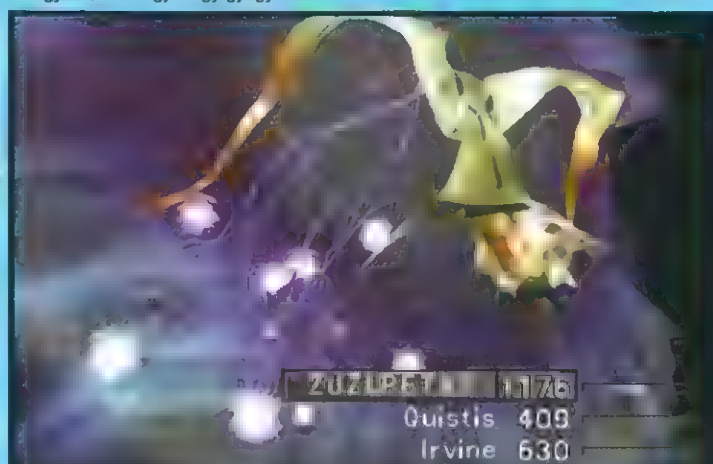


úgy áll; a városok közötti "vadonban" mászkálva azonban mindig, ha nem az utat használjuk. (Lustábbak bérelhetnek esetleg párezer Gil fejében autót is a benzinkutak mellett.) Kiseb szörnyekből van vagy 100 különböző fajta, szóval változatosságban nem lesz hiány, már csak azért sem, mert a játék előszerelettel ad több fajta is egy trióban. Mivel a véletlen találkozások idővel kezdenek idegesítővé válni, a Diablos nevű GF-fel ki lehet fejleszteni egy olyan speciális tulajdonságot, ami a felére csökkenti őket, sőt, olyat is, ami teljesen kikapcsolja. Utóbbi egyébként nem igazán javasolt: a kisebb szörnyektől ugyanis feltanulhatjuk a nagyobbaknál megcsappant varázslatkészleteket, továbbá a leverésükkel könnyen hozzájuthatunk a GF-ek tanításához szükséges AP-hoz. A győztes csatákért természetesen az ellenfél súlycsoportjának megfelelő tapasztalati pont is jár. Ennek vannak kellemes és kellemetlen mellékhatásai is. Az előbbi nyilván a szintugrás – az utóbbi pedig az FF8 egyik legjobb újítása. Mit csinál ugyebár a TJ-hez hasonló tápolós RPG-játékos? Kimegy a tengerpartra és szegény védtelen fókabébitet lövöldöz agyon némi koszos XP-ért cserébe. Na kérem, ez a multság itt nem működik, ugyanis a program az ellenfelek HP-jét (és egyben persze szintjét is) hozzágajítja a partinkéhoz! Ha léptél két szintet, akkor nem vagy beljebb egy főellenséghez visszatérve, mert közben ő is lépett kettőt, és nemcsak hogy több lett a HP-je, de így nagyobbakat is fog ráverni. Anyádát! – mondhatja a halandó első alkalommal, aztán belegondolva a dologba rájöhét, hogy ez csak arra szolgál, hogy a végtelen játék végéig folyamatosan fenntartsa az izgalmakat. Főellenségek is lesznek szép számmal; náluk meg az a külön show,

hogy majd' mindegyiket csak valamilyen trükkkel lehet legyőzni (meg hangos káromkodással, de ez a hasznos támadó varázslat a legtöbb jó RPG sajátja).

A harc a szokásos real-time mederben csobog: a karakter bizonyos ideig erőt gyűjt a lépéshez, majd megjelenik a táblája és kiadhatjuk neki a parancsot. Legyen az varázslat vagy támadás, célpontot is ki kell jelölni neki, márpedig a kis kézre nem árt figyelni, mert ugyanúgy gyógyíthatunk

keny célokra akár 4-5000-et is ráverhetnek bizonyos szinten. A GF idézése némi időt vesz igénybe (minél nagyobb a kompatibilitása a karakterrel, annál kevesebbet), és ha ilyenkor ére támadás a karaktert, akkor nem ő fog sebzódni, hanem a GF. Ebből következik, hogy – lévén HP-jük – GF-jeinket is ki tudják ütni, de persze vannak a GF-eket gyógyító/újralesztő tárgyak is. "Csapásokat adunk, csapásokat kapunk" – ez a csatáknak általában a velejárója



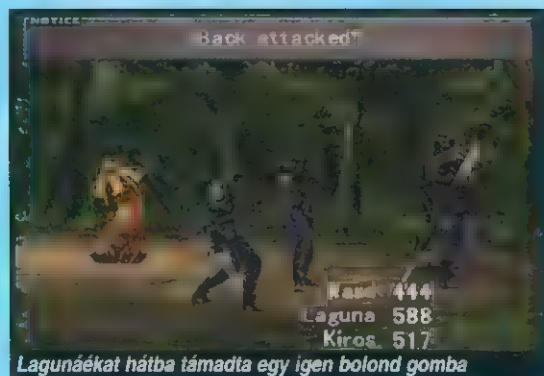
GF-ek egymás közt: Quezacotl Minotaurt ápolgatja

ellenfelet, mint ahogy megtámadhatunk saját karaktert is. (Utóbbi fók poén, mert az néha vissza is támad.)

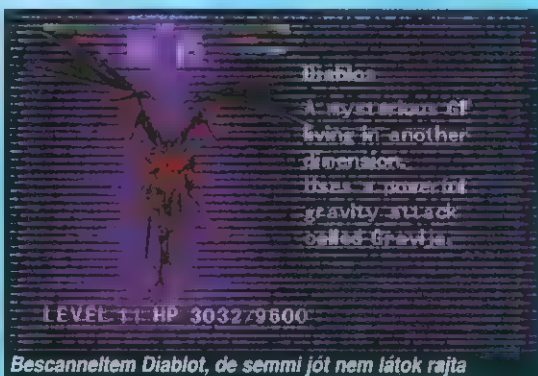
A harcok önmagukban is nagyon látványosak, de a legjobb az, amikor egy karakterrel megidézzük a GF-jét. Ezek hatalmas szörnyek, amelyek egy engine-mozi keretében az elementáljuknak megfelelő támadást indítanak. Ez egyrészt elképesztően jól néz ki, másrészt az elementálra érzé-

(mint ahogy a gyógyító varázslatok és tárgyak is). Ha azonban egy karakter HP-je 20% alá esik (a kijelzője sárgára vált), akkor a fizikai támadásánál egy nyilacska jelenik meg és a karakter mindent elsöprő utolsó támadásra indulhat. Ez a limit break, amellyel a figura nemcsak jóval nagyobbakat üt, mint rendesen, de hosszas sorozatokban is. Minden karakternek többféle, teljesen egyéni limit breakje van, ami ráadásul a fegyverének a függvénye is. Már csak azért is érdemes megcsinálni őket, mert legalább olyan látványos mindegyik, mint a GF-ek idézése!

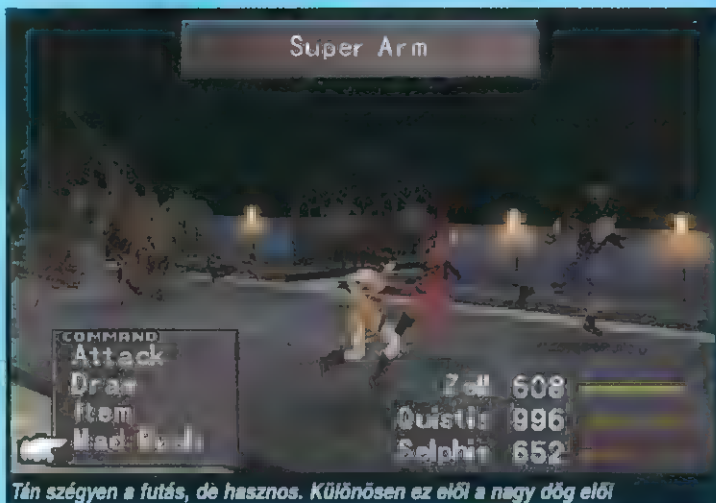
A csaták 'mindent vagy semmit'-alapon zajlanak: vagy győzünk, ha az utolsó karakter is (a kiöltötteket újra lehet élesíteni és felgyógyítani), vagy Game Over. Ha esetleg nagyon veszésre állnánk, akkor el lehet pucolni – leszámítva a főellenségeket, mert ott a gonosz masina nem engedélyezi a defenzív hadműveleteket. Győztes csaták után viszont következik az aratás: karaktereink besöprik jól megérdemelt tapasztalati pontjaikat, a GF-ek újabb AP-kkel gazdagodnak. Csata után gyakran



Lagunákat hátra támadta egy igen bolond gomba



Bescanelltem Diablot, de semmi jót nem látok rajta



Tén szegény a futás, de hasznos. Különösen ez elől a nagy dög elől

talalunk különféle cuccokat, gyógyító italokat, mágikus tárgyakat, néha a levett szörnyet ábrázoló kártyalapot. Kettő használatát egyértelmű, a mágikus tárgyakból pedig GF specialis tulajdonságokkal varázslatokat készíthetünk (ritkább tárgyakból már szép nagy rakást), de ezek lehetnek egy-egy fegyver-upgrade alkotórészei is. Kalmárhajlamúak a Shopokban akár el is adhatjuk őket némi Gil fejében. Ugyanott esetleg lehet vásárolni – én például óvatos duhaj vagyok, és szeretem, ha van nálam 4-5 Phoenix Down (újraélesztő) és 40-50 gyógyító ital. Cuccokat eladni egyébként már csak azért sem érdemes, mert folyamatosan kapjuk a fizetésünket a Kertől. Ennek mértéke Squall Rankjának a függvénye. A Rank emelkedik a sikeres küldetések után, továbbá a Tutanatban kitöltött SeeD-teszt kitöltésével. Egy-egy tesztben 10 olyan kérdésre kell válaszolnunk, amit eddigi ismereteink alapján már tudnunk kell az FF8 világáról, de maximum olyan Rankhoz tartozó tesztet tolhatunk ki, ahányadik szintű Squall. A Rank csökkenhet is olyan esetekben, ha megkényyitjük az életünket (elszaladunk a csatákból, a vadonban csak az úton közlekedünk, kocsit bérlünk az utazáshoz, stb.).

Varázsmenet

A játékban összesen ötven különböző varázslat van, amelyek három csoportra oszthatók: támadók, védekezők és indirektek. A nevek általában ismerősek lesznek RPG-tanulmányaidból: megtalálható a szokásos tűzvihar, lightning bolt, gyógyító/újraélesztő és védő varázslatok, alkothatók és gyógy-módjaik, meg egyebek. Használatuk módjától az ortodox beállítottságú szerepjátékos persze azonnal lefordul a székéről. Tekercsek, memonzálás, manapontok – csupa ódsi bőví, a francba velük! Az FF8-ban nem kell szórakozni a varázslóosztályokkal: a játékos rögtön első osztályú mágiaalkalmazóvá lép elő, ha a képességei közé felvesszük a GF-jétől a Magicet. A technós nem tekercsekről nyen varázstudományt, hanem egyszerűen ellopja őket az ellenfelektől. Ha valaki pófozkodni akar velünk, akkor citromba harap: nemcsak hogy jól eltángáljuk, de a Draw képességgel még el is szípkazzuk tőle a náluk levő motyót (mármint varázslatokat). Az ismeretleneket kérdőjelek jelzik, ezekre aztán különösen érdemes rámenni. A varázslatok neve elég árulkodó (a menü Magic pontjában teblábolva rövid leírást is kapunk róluk), de 'a puding próbája az evés'-alapon akár azonnal vissza is lőhetjük egykönnyen tulajdonosára. Ha inkább a Stockkal magunkhoz vesszük, akkor a varázslat ezután úgy működik, mint egy tárgy: ha van 47 Fire-

unk, akkor 47 tűzcsapást vihetünk be, cserélhetjük őket karaktereink között, működési elv alapján sorba rendezhetjük őket, és így tovább. Egy varázslatból összesen 100 db lehet egy karaktermel (tovább nem tud belőle "elszívni"), ami első hallásra nyilván enyhe dözsölésnek tűnik – majd mindjárt kitérünk rá, hogy miért nem az.

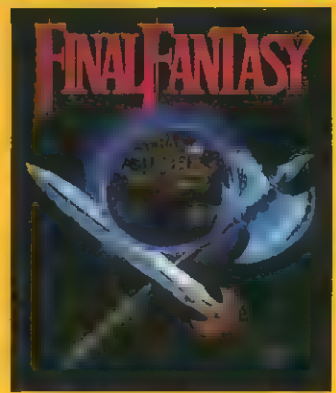
A játékban előre haladva ugyanazon varázslatnak fejlettebb változataiba is belebotunk, a magasabb szintűeket az elnevezés jelöli, így tesz például a Blizzardból Blizzarda és Blizzardaga, a Fire-ből Fira és Firaga, stb. Az erősebb verzió nyilván nagyobb hatásfokot is jelöl, például a Cure 300 HP körüli értéket gyógyít a célra, a Cura már 1000 körül, a Cura pedig vidámabb napokon megoldja a magyar társadalombiztosítás összes problémáját.

Anélkül, hogy különösebben nekiállnánk elemmezgetni a varázslatokat (a jövő hónapban valószínűleg úgyis visszatérünk a játékra egy mélyebb elemzés keretében, tablatzatokkal meg hasonló nyálankaságokkal), parra azért futolag kitérnék. Egy új szömmel találkozával elso dolgunk legyen, hogy elsütünk rajta egy Scan mágia (ami nyilván előszeretettel gyűjtendő), erre ugyanis megkapjuk a cél fontosabb infót (aktuális/kezdő HP, milyen támadásokra immunis és melyekre érzékeny, meg ilyesmi) – a fentebb elmondottak alapján főellenségeknél különösen szükség lesz erre. Igen üdvös darab a Double és Triple mágia, ami elszűtése után kétszeres/háromszoros "hatásfokot" tesz lehetővé. Lévéna a mágia raktárról üzemelnek, ez esetünk-

A Final Fantasy-családrege

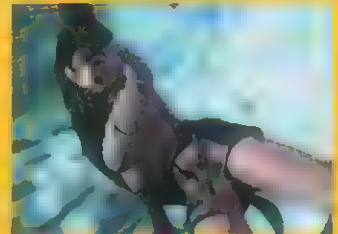
Bár már a nyolcadik részénél és 25 millió (!) eladott példánynál jár, a Final Fantasy-sorozat messze nem néz vissza olyan hosszú múltra, mint hasonló sorszámozást megért kollegái, például az Ultima-, vagy a King's Quest-széria. Az első epizód 1987-ben (a Maniac Mansion és a Pirates! éve) jelent meg Japánban az akkiban menő konzolon, a nyolc bites NES-en. Tipikus "üzenkettő egy tucat" jellegű manga-fantasy történet volt időutazással, démonokkal és sárkányokkal. Annyit megért, hogy '88-ban és '90-ben kapjon egy-egy folytatást, de annyit azért nem,

hogy Japánon kívül is megismerjen a játékosok között a japán megjelenés után három évvel (!) lefordítottak angolra, de nem sok vizet zavart) A nagy fordulat a '91-es negyedik resszel jött el, ami már Super Nintendóra készült, és magán viselte a későbbi bestseller FF-részek jellegzetességeit, a szövevényes sztorit, a hardver lehetőségeit a végtelenig kihasználó grafikát és az egymillió litkos helyszínt/szereplőt/varázslatot. Az ötödik részt a változatosság kedvéért megint csak japánul adták ki (PlayStationre angolul csak tavaly, az FF6-tal összeolvastva átrajzolva-kifényezve-felújítva FF Anthologies címen jelent meg), majd eljött '94, és a hardcore rajongók által máig a legjobb Final Fantasyként számon



Stationos FF-családfára: ilyenek a Mystic Quest, a Tactics, vagy az ósidők óta kedvenc szereplőnek számító óriás-csirkék (?) főszereplésével készült Chocobo Dungeon, Chocobo Racing és egyéb gyönyörűségek. A show persze folytatódik, nem sokkal a nyolcadik rész PC-s ver-

ziójával megjelenése előtt jelentette be a Squaresoft, hogy elkészültek az FF9 movie-jainak első renderelési fázisaival (be is mutatták már valahol, amit valaki felvett egy kézikamerával, szóval netszerte fellelhető). A kilencedik résznél egyelőre annyit tudni, hogy az utolsó két rész nyugati típusú karakterei után visszatérnek a jó öreg japán hagyományokhoz, és megjelenése Japánban nyáron, nyugaton karácsonyra várható (Playstationre természetesen, nekünk rendszerint egy évet kell még várni a PC-változatra). Az élet persze úgy szép, ha zajlik, így az FF9 mellett készül az FF10 is (megjelenés PlayStation 2-re 2001. elején), továbbá a csak online-játékra tervezett FF11, ami PlayStation 2/PC hibrid lesz. A diadalmenet tehát töretlenül sebességgel folytatódik...

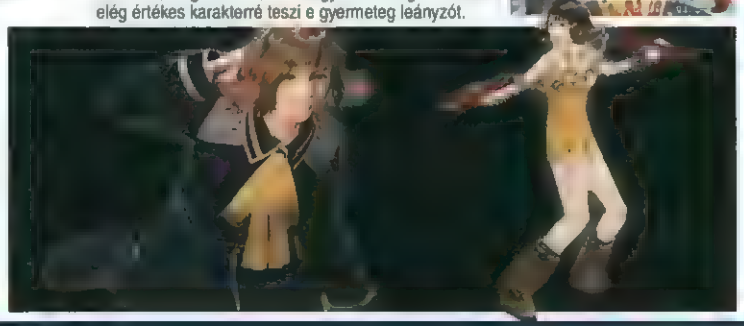


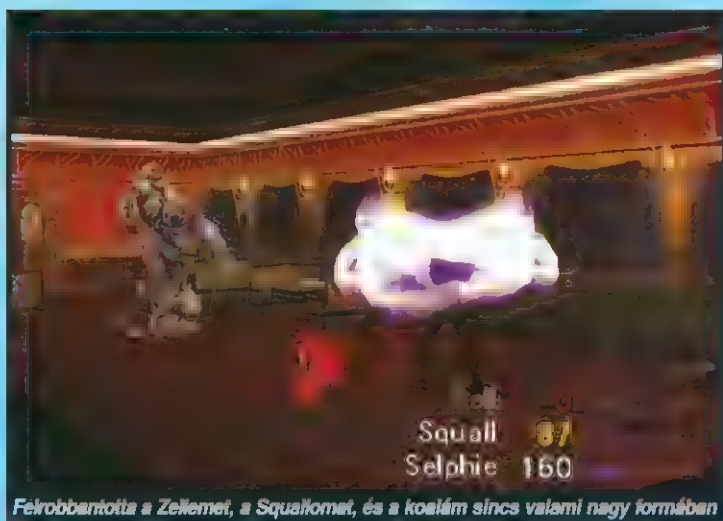
SELPHIE TILMITT

Selphie egy másik Kertből érkezett a Balamb Gardenbe. A dollei küldetésben lép be a csapatba, és Squallal együtt nevezik ki SeeD-nek. Igen érdekes és jellegzetes karakter, akiben a nagyobb családokban élő játékosok nagyon gyorsan ráismer két-három évvel fiatalabb, éppen pubertás korban levő, totál infantilis kishúgára. Kizárólag két állapotot ismer: a sikoltozó örömet és a csendes sikoltozást a sarokban. Ha a játékban lehetne Bravo-magazinokat találni, akkor Selphie biztos, hogy kitapétázná vele a Kertbéli szobája falát. Kissé naiv, egysíkú gondolkodásával teljes mértékben szeretetre méltó figura – de azért néha nem ártana egy szöges lécz, amivel nyakonverhetjük...



Selphie a harcban egy nunchakut forgat. Meglehetősen ügyesen, de azért szenniem célszerűbb őt is ápolóniként alkalmazni a combosabb karakterek mellett. Limit breakje (Slot) is kizárólag a mágiahoz kapcsolódik. Egy bizonyos varázslat kerül véletlenszerűen kisorsolásra, amelyet ellőhetünk, de akár újra is sorsollathatjuk őket. A Cure-rai például begyógyíthatjuk a parti összes karakterét, a Wallal Protectet és Shellt varázsol a karaktereinkre, a Rapture-rel pedig egy ellenséget (aki nem boss) végképp kilő a harcból. A legerősebb (és persze a legritkább) limit breakje a The End. Ez szó szerint értendő a célpont számára, még akkor is, ha az egy főellenség – ami azért elég értékes karakterre teszi a gyermekét leányzóit.





Fejrobantotta a Zememet, a Squallomat, és a koalám sincs valami nagy formában

ben azt jelenti, hogy nem a hatásukat duplázza, hanem egy adott mágiát kétszer/háromszor tudunk elsűtni a karakter körében, például kettő/háromat gyógyítunk. Az igazán bájos az ebben, hogy a két/három gyógyításnak több cél is megadhatunk, vagyis az egy karakteren ellőtt három gyógyítás mellett például egyszerre gyógyíthatjuk a parti mindhárom tagját is – amire a harmadik CD zavaros vízein hajózva azért már igen nagy szükség lesz.

A varázslatok beszerzése a szimpla elszívás módszere mellett egyéb módokon is történhet. A kalandrészt fix pontjain találhatunk ún. Draw Pointokat, ahonnan a kiválasztott karakter egy nagyobb pakkra tehet szert bizonyos mágiából. Sajátos módon pár Draw Point láthatatlan, így csak véletlenül bukkanhatunk rájuk. Az egyszer már "kiszippantott" helyekre az új küldetéseknél nem árt visszatérni, mert újratölthetnek valamilyen új típussal.

A harmadik mágiabeszerező módszer az, hogy a karakterhez rendelt GF-fel megtanítunk egy speciális tulajdonságot. A GF például képes lehet az elementáljának megfelelő varázslatok előteremtésére egy bizonyos tárgyból (jó esetben már ipari méretekben), esetleg kártyából.

A varázslatoknak nemcsak harcban leszűk hasznát. A gyógyító és újraélesztő cuccok például a kalandrésztben is használhatók a menü Magic pontjában – mert az ellenfél átkai a harc győzelmes befejezése után sem tűnnek el karaktereinkről, azaz az elaltatott figura a következő harcot is hortyogással fogja kezdeni. A pajzsokat meg a szorzót persze leveszi a bunkója!...

A legkellemesebb móka viszont az, hogy a karakterhez rendelt GF-nek meg lehet tanítani olyan képességeket, amivel a karakter valamelyik tulajdonságához hozzárendelhetjük egy adott varázslatból meglevő készletet. Ez aztán megdobja az adott skillt, attól függően, hogy mennyit rendelünk a tulajdonsághoz, és persze mit. Nyilván egyértelmű, hogy a HP-n valamilyen védekező varázslatot (Cure, Protect, Shell, stb.) érdemes használni, az STR-hez pedig valamilyen támadó (Fire, Blizzard, Thunder, stb.) fog passzolni.

Ez eddig már egyébként is mókás dolog, de a szerzők még tovább ragozták. Már volt szó róla, hogy bizonyos lényeknek megvan a maguk kis elementálja (a tűzgöm-böcnek nyilván a tűz), varázslataik pedig valamilyen státuszt módosíthatnak (mérgezés, alvás, stb.) A GF-eknek meg lehet tanítani olyan képességet, hogy gazdjuk státusz és elementál támadásához/védekezéséhez lehessen varázslatot hozzárendelni. Ha például a Fire-t hozzá

tudjuk rendelni az elementál védelemhez, akkor a tűz elementállal támadó ellenfelek a védekezéshez rendelt Fire mennyiségének függvényében védett lesz – ergo kevésbé sebződik. A státusz támadás/védekezésénél ez hasonlóképpen működik: az előbbihez státusz jellegű támadó, az utóbbihoz státusz jellegű védő varázslatokat kell hozzárendelnünk (pl. Sleep vagy Poison, illetve Haste).

Lehet, hogy kicsit bonyolultnak tűnik az iménti eszmefuttatás, de a gyakorlatban abszolút nem az. Ha valaki felfogja a rendszer lényegét, akkor messze erősebb karakterekkel fog rendelkezni, mint holmi jöttment amatőr. Aki nem fogja fel, az sem elvesztett ember, ugyanis a hozzárendelés automatizálható is támadás/mágia/védekezés szempontok szerint. A rendszer lényege az, hogy

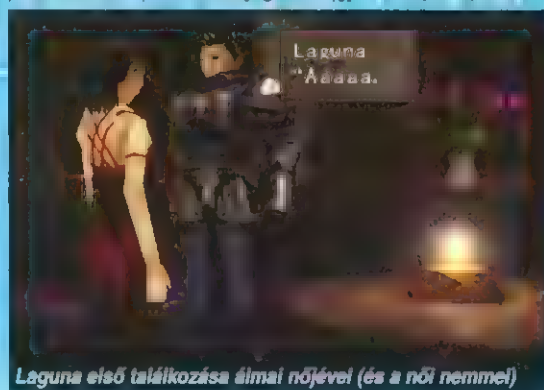
az FF8-ban a tápolás nem arról szól, hogy orra-szájba növeljük a tapasztalatot és a szintet (azzal csak saját magunkkal tolunk ki), hanem arról, hogy minél több varázslatot tartunk raktáron, és azokat a megfelelő tulajdonságokhoz rendeljük hozzá. Epp ezért bájos módszer a csatákban elalítani minden kisebb ellenfelet (már akit lehet), aztán a karaktereinkkel a maximális 100-ra feltölteni a készleteket.

Zsugabubus

Na, ez egy igen poénos része a játéknak, ha nem is különösebben fontos. Square-ékét idegesítette az a tény, hogy a különféle RPG-ket telepakolják olyan NPC-kkel, amelyeknek az égvilágon nincs más szerepe, mint hogy "useful info" címszó alatt ismeressék a múlt havi lottóeredményeket a játékosokkal. NPC-k nélkül viszont üres lenne a világ, így tehát kitalálták, hogy az FF8 járókelő NPC-i nemcsak link dolgokból dumálnak a játékoskal, hanem valamit csinálnak is. Nevezetesen zsugáznak vele egy Magic: The Gathering-szerű gyűjtőgöcs kártyajátékot. A Tutorialban van egy rövid szabályismertető is. Persze mielőtt beszállnánk egy parti, mindenekelőtt kártyalapokra van szükségünk. Ezek beszerzése több módszerrel is történhet. A Kertben hamarosan összefutunk egy arccal, aki a kezünkbe nyom hét lapot kezdőtőkének. Alkamasint kártyák maradnak a harcokban lepofozott szörnyek után is – mivel a kártya őt ábrázolja, egyértelmű, hogy az erősebb szörnyek után jobb lapokat takaríthatunk be. Ugyancsak járhat – jóval erősebb – kártya főellenségek leverése után, sőt, még ezeknél is dögösebbek lehetők GF-ek belógása (leverése) után. A legerősebb kártyák a játékosokat ábrázolják

Habár első ránézésre kicsit ijesztőnek néz ki, a kártya sokkal egyszerűbb, mint mondjuk a hasonlatként említett MTG. A szabályok tök egyszerűek, bár jónéhány változatban játszható a móka. A kártya bal felső sarkában levő négy szám mutatja a kártya oldalainak az erejét, a jobb felsőben levő pedig a kártyát ábrázoló lényhez tartozó elementált. Vegyük például a legegyszerűbb esetet. A partihoz először ki kell választanunk öt lapot a meglévőkből – nyilván mindenki a legjobb lapokat fogja vinni (én szoktam vinni egy közepesen erős "csalicsárdát" is behúzási célzattal), és nem rajong majd a Ransom változatát, ahol a masina véletlenszerűen választja ki a pakliból az ötös szettet. Van nyílt és zárt változat is, az előbbiben látjuk az ellenfél lapjait, így tehát nyilván egyszerűbb a móka.

A játékosok felváltva pakolhatnak be kártyákat egy 3*3-as táblára. Ha egy kártya olyan helyre kerül, amelynek a szomszédságában már van egy, akkor "támad" és "harc" következik, amit az érintkező oldalak "ereje" (vagyis a száma) dönt el – az A (például a Diablos GF kártyáján) mindent üt. Ha ez nagyobb, mint a "megtámadott" kártyáé, akkor megütötte és az a kártya is a mi színünkre változik. Ennyi a varázslat. Egyes szabályok engedélyezik például az elementálok használatát is: ha a kártyának van ilyen képessége, akkor a harcban részt vevő oldalához +1 pont adódik. Egy másik változatban (Same) akkor is üthet a kártya, ha két (vagy több) olyan kártyával harcol, amelyeknek a támadott oldala ugyanannyi, mint a támadóé. Az elsőként rákó játékos ellenfele egy ponttal kezd, mert az utolsó kártyáját nem tudja kijátszani, a partit pedig az nyeri, akinek a végén több pontja (azaz saját színű kártyája) van.



Laguna első találkozása álmai nőjével (és a nő nemmel)



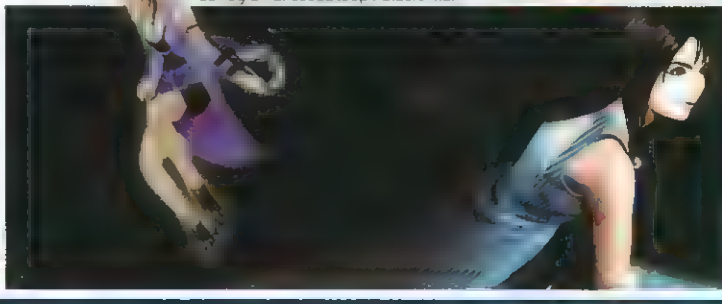
Ez az a zsugaparti, amit most már el sem tudok veszíteni

RINOIA HEARTILLY

A játék női főszereplője, akivel Squall a SeeD-avatást követő bálon ismerkedik meg (illetve épp fordítva: a lány ismerkedik meg vele, amint berángatja a táncparketre). Később érdekes körülmények között futunk össze az egyik akciókban, amelyben egy Galbadia ellen küzdő ellenállási csoportot kell segítenünk Timberben. A csoport vezetője ugyanis Rinoa. Ami azért is meglepő, mert Rinoa apja Galbadia egyik tábornoka (ő meg Edeaet akarja elvetetni láb alól).



Rinoa viszonylag erős karakter. Harcban egy Pinblade-t használ, amely fűrészlapokat lövöldöz a kezére szerelt kutyáról, de ennél sokkal érdekesebb a limit breakje, ami nem más, mint Angelo, a kutyája. Nem is mindig kell a limit breakig várnunk, mert a derek bloki néha magától is berobog a helyszínre, ha a gazdája valami nagyobb maffiást kap. Angelo alapból tudja a Cannont és a Sínke-t, amivel egy célpontot támadhat (az utóbbiban a gazdája egyszerűen hozzávágja valamihez), de a Pet Pals magazinokat forgatva újakat is taníthatunk neki, pl. láthatatlanná tehetjük vele az egész partit. A harmadik CD-re Rinoa kap egy új limitet is, amellyel véletlenszerű varázslatokat durrogthat csodaszép hatásokkal.



(Hm. Azt hiszem, egy kicsit túlmagyaráztam ezt a kártya-dolgot, ami egyébként a Fekete Péterhez hasonló mélységekre viszi a játékost – mellékelek valahol itt a környéken egy képet, amiből ránézésre egyértelmű lesz a dolog.)

Miért jó kártyázni? – tetheti fel a kérdést a nyájas olvasó, amire több kézenfekvő válasz is kínálkozik: 1. Csak. 2. A parti végén elnyerhetjük az ellenfél egyik lapját (de van olyan változat is, ahol a parti közben megölt összeset zsebre rakjuk). 3. Pár amatőr pénzbe akar játszani... A zsuga mókás kis pluszt visz a harcok sűrűjébe, továbbá a nagy halom lapnak van még egy áldásos hatása: egy GF-ünkkel ki lehet fejleszteni olyan képességet, amellyel a kártyákat különböző tárgyakká és varázslatokká alakíthatjuk. Erősebb kártya – dögösebb cucc.

Örömtüzek és krokodilkönnyek

Az FF8-ról még mondhatnánk egy párszáz oldalt (legalábbis annyit mindenképpen, mint a 192 oldalas hivatalos guide), de most inkább térjünk át a játék élvezetességére. Ez igen mókás anyázás-dicsim-nusz keverék lesz, azon csodálatos okból, hogy ezt a játékot eredetileg PlayStationre írták. Minden tiszteletem a SquareSofté, tényleg le a kalappal előttük – viszont nagyon jó lenne már észrevenniük, hogy a PC be- és kimeneti eszközei kicsit eltérnek a PlayStationtól. (Vagy engem az se zavar, ha nem tűnik fel nekik – akkor viszont cserébe ne kelljen má' a PC-s átiratokra fél évet várni!)

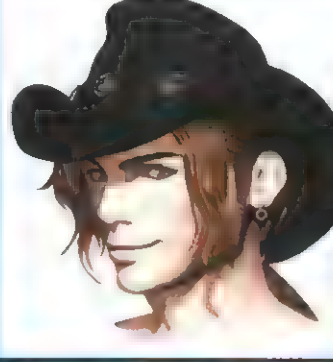
Menjünk szépen sorban, kezdjük mondjuk azzal, ahogy elindul a játék. Felcsendül a zene (amihez szintén lesz mindjárt egy-két baráti szavam), és megjelenik a stábilista. Hurrá, nagy taps nekik – ugorjunk. A Nagy Fehér Ember által erre a célra használt billentyűk (Space meg ilyenek) nem reagálnak, így a szokásos tenyeres-talpas módszer ajánlott. Ha a tenyereselésben benne volt a W is, akkor az "igényes" főmenübe csöppenünk, ahol az új játék indítása mellett olyan egzotikus pontok várnak, mint például a készítő listájának újbóli élvezete, illetve egy kimentett játék folytatása. Na, ez utóbbi is egy érdekes darab, ami azonnal figyelmezteti a játékost, hogy a PlayStation mágikus-misztikus világába tévedt. Állást menteni csak a játék meghatározott pontjain (illetve nyílt terepen) lehet, és – mivel a játék egy PlayStationt feltételez ott a madzag másik végén – két "memóriakártya" 30 blokkjába. Nyummm! Ennyi persze kevés lesz a játékban, de sebaj! Átmásolod az eddigi állásaidat a SLOT1 és SLOT2 dírből egy FILLERES EMLEKEIM alkönyvtárba, és hopp! – máris ott figyel



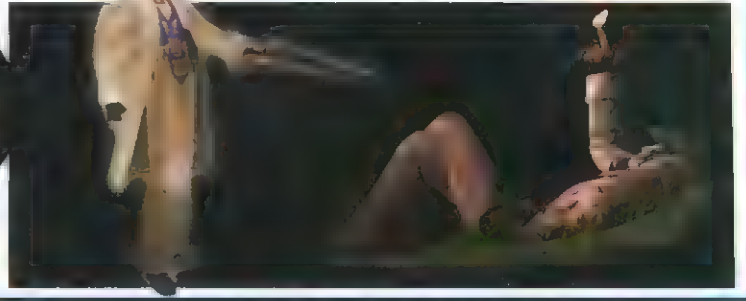
Női iszapbirkózás. Előadja Shiva és Edea

IRVINE KINNEAS

Klasszikus macho, egyfajta Krokodil Dundee-utánzat, aki a Galbadia Gardenben áll be a parti tagjai közé, amikor kiderül, hogy nincs mesterlövész a karaktereink között. Pályafutását azzal kezdi, hogy teljes férfiúi arzenálját beveti a társaság nőlagjain (még Selphie-t is megtalálja, ami azért már egy kicsit tényleg túlzás). Zell és Squall legnagyobb bosszúságára. A lányok persze rá se bagóznak, és hamarosan Irvine-ról is kiderül, hogy sokkal érzelmesebb típus, mint amilyennek mutatja magát. Squall legalábbis perceként árt kértél, mire végre hajlandó rálőni Edeára.



A mesterlövész természetesen egy shotgunnal vonul a csatamezőre, ami igazából a fizikai támadásokra érzékeny szörnyek ellen hatékony. Lévéen a húzósabb ellenfelek nem ilyenek, ezzel talán el is mondtam mindent róla... A limit breakjénél (ami egyébként az igen elmés Shot névre hallgat), különböző típusú lövedékekből álló sortűzzel pörgeti fel a támadását – már ha van motyóban. A boltokban kapható normál és shotgun löszerekkel sebez egy/ több célpontot az első három támadásában, a továbbiakhoz pedig már GF modifikáló tulajdonságokkal előállítható töltényeket használ. Ráadásul az állítja kilővi a teljes készletet, szóval ha a célpont közben meghal, akkor hamar le kell lőni a limitet is.



Final Fantasy-mozi

A Squaresoft az FF8-ból befolyó milliók számolgatása és a menetrendszerűen következő kilencedik epizód készítése mellett újabb nagy fába vágta a fejszéjét: ez pedig nem más, mint az (elvileg) 2001-ben debütáló Final Fantasy mozifilm. A direkt erre a célra alapított Square Honolulu részleg már több, mint egy éve készíti a filmet, ami a Toy Storyhoz hasonlóan kizárólag számítógépes animációból áll. A projekt nagyságára, és a film minőségére jellemző, hogy a renderelést végző Silicon Graphics Octane gépekből (ez most az SGI csúcsgépe) több dolgozik a Squaresoftnál, mint a George Lucas-féle Industrial Light and Magicnél! Ezzel az arzenállal és a japánokra jellemző munkafegyvellemmel együtt is csupán napi 15-20 másodpercnyi animáció nyeri el végleges formáját.



A film rendezője az a Hironobu Sakaguchi, akit az eddigi összes Final Fantasy-játékok atyjaként ismerhettünk, a forgatókönyvet pedig Al Reinert (Apollo 13) és Jeff Vintar (Man Plus – ez egy Frederick Pohl-adaptáció, a kritikusok rettenetesen dicsérték, de üzletileg megbukott) írja. Az animátorok között a film- és a játékszakma legjobbjait találjuk: a Final Fantasy 7 és 8 movie-jainak készítőit, a Tekken 2 és a Soul Blade játékautomaták grafikusait, Disney-animátorokat, és az Ötödik Elem trükkmestereit. A rajzolt szereplők hangját többek között Alec Baldwin, James Woods, Steve Buscemi, Donald Sutherland és Ving Rhames adja.

A film sztorijáról nagyon keveset lehet tudni, a Square és a Columbia Tristar (a leendő forgalmazó) mély hallgatásba burkolózik, így kénytelenek vagyunk az animátorok által el-elpotyogtatott információkra hagyatkozni. Ezek szerint a film valamikor a XXI század közepén játszódik a Földön, főhősünk neve pedig Grey (állítólag Brad Pittől készítették a modelljét). Az FF7-hez és 8-hoz hasonlóan a történet erős sci-fi beütésű és nem hiányoznak belőle a jól összekuszált szerelmi szálak sem. A játékokkal való átfedés itt véget is ér, egyetlen szereplő, sztorieleme vagy helyszín sem lesz ismerős a játékokból, de még utalások sem lesznek rá, így mindenki szinte bánatára Chocobókat sem láthatunk a vásznon.

Egyelőre ennyit lehet tudni, mindenesetre a Square és a Sony közötti megállapodás szerint a filmnek 2001 végéig el kell készülni, aztán előbb-utóbb hozzánk is eljut. Már előre sajnálom a hazai forgalmazót, aki magyaráítani akarja a címet: a Végso Fantázia nagyon ostobán hangzik...



olyan pengén ropja, hogy még Quistis is a csodájára jár (illetve az erkélyre). A hosszas videók nemcsak a vizuális szórakoztatást szolgálják: a szerzők gyakran hangulatfokozó elemként is felhasználják. Szép példa erre az első bevetés. Miután kinkeservesen leverte a torony tetején a repkedő boszt, és nagy vidáman pucolnál vissza a hajóra, a torony lábánál a fejére esik egy roppant morcos rákot formázó robot, ami élveboncolási programját azonnal aktiválja rajtad (és vagy a duplája a HP-je az előző bossénak). Ezt már agyon se lehet verni, mert ha lenyomsz rajta párezer HP-t, mindig lepihen és másodpercek alatt csutkára gyógyítja magát. Így tehát addig kell elpucolni, amíg szundikál. A derék szerzők persze úgy intézik az életünket, hogy a szörny mindig felébred, és amíg végre visszaérünk a hajókhoz, még legalább négyszer álomba kell verni a drágát. Ahogy a szörny végigzavar bennünket a városon, remekül variálják azokat a részeket, amikor az engine dolgozik a videókkal

A dolog egyébként márcsak azért is érthetetlen számomra, mert a Squaresoft által küldött press CD-kről kiderül, hogy a háttereket jóval nagyobb felbontásban rendezték le – vajon a PC-verzióhoz miért nem tudták az eredeteket használni?! A legjobb egyébként az, amikor a háttérben éktelenkedő maszat egy ajtót (azaz egy új helyszínt) rejt, mint például Zell otthona. Találd meg...

A felbontás egyben meghatározza a 3D-figurák minőségét is. Ezek nem tobzónak a poligonokban, a textúrákban sincs semmi extra és túl közelről szép recés éleket láthatunk belőlük – hát szóval nem egy Quake III ez sem, bár azért nem olyan tragédia. Az azonban elég komikus látványt nyújt, ahogy a szereplők szép libasorban pontosan követik a parti vezetőjét – különösen ha az közben megfordul vagy például visszafelé kezd el mászni egy létrán. Ilyenkor ugyanis a vezető szépen átsétál a mögötte jövőkon, akik csak azután fordulnak utána, miután elmentek addig a pontig,



Lehunnya sok szemét a sok szemét, aludj el szépen, kis Balázs...

– abszolút nem lehet észrevenni a váltásokat, ebből kifolyólag még akkor is vadul nyomod a menekülés gombot, amikor már rég a kivezető videó megy. Szóval a filmek elképesztően jók, már csak miattuk is érdemes végigjátszani a játékot.

Ha már úgyis a grafikánál vagyunk, térjünk át a grafikus engine-re, ahol viszont már elég rendesen beborul az ég. A játék konfigurációjában már eleve horrorisztikus opciókkal szembesülünk. Kizárólag 640*480-as felbontást támogat, de azon az opción kicserélkedett a szemem, amikor azt javasolják, hogy játsszak negyed képernyőn. Igen, teljesen komolyan gondolták, hogy anno domini 2000 én egy 640*480-as képernyő NEGYEDÉN fogok egy Voodoo3-assal játszani, szép fekete borderrel! Szó se róla, ilyen kicsiben még tűrhető a látvány a kalandrészen is – de az biztos, hogy ez teljesen abnormális ötlet volt. A dologra rögtön megvan a magyarázat, mihelyt a játék elindul. A megvalósításhoz azt a kisé avított módszert használták, hogy előre lerenderelt 2D hátterek előtt mozognak a figurák olyan "fél" 3D-ben, ott, ahova a szerzők engednek bennünket. Én elhiszem (illetve: tudom), hogy ez PlayStationön (vagyis egy tv-n) tűrhetően néz ki, de PC-n egész egyszerűen siralmas az a látvány, ahogy a PS-háttereket felhúzták. A hatás érzékelteséhez egy rövid párbeszédet mellékelnek:

– Te figyelj, jól látom, hogy 320*200-ban vannak a hátterek? – érdeklődik Hancutól éles szemű sógorjelöltje.

– Szerintem ÁFA-val sincs annyi – válaszol a kérdező.

– Kis ország, kis felbontás – teszi hozzá TJ, akit viszont Angelo se kérdező.

ahol az hátat fordított.

Az már csak a szerzők zsenijének köszönhető, hogy a karakterek remekül játsszák is a szerepüket, és az élénk gesztusokból tökéletesen hús-vér alakok tárnak elénk: Riona szuggerálja Squallt, hogy táncoljon vele; az infantilis Selphe a levegőbe ugrál örömeiben, ha valami megtetszik neki; Zell pedig a klasszikus "laza csávó" alakítja. Én tökéletesen elhittem rólok, hogy élnek – még ha a grafika néha frontális támadást intézett is az illúzióim ellen.

Sírva akkor fakadtam, amikor először kimentem a Kertből a szabadba. Hát a külső helyszínek aztán tényleg fertelmesen néznek ki! Utoljára C-64-en láttam ilyen "3D-tájat". A szerzők úgy gondolták, hogy csinálnak egy füves tájat, amelyet itt-ott erdők és dombok tesznek változatossá – ez a gyakorlatban úgy néz ki, mintha 20 zöld fűdőlapedőre ráfektettek volna egy döglött bálnát és körbedobálták volna tízezeres panelházakkal. Jézusom, ahogy azok a textúrák össze vannak illesztve! (Bár egy jobb érzésű textúra végig sértené, ha meghallaná, hogy egy kalap alá veszem ezekkel az izéekkel.) Különösen borzalmas a dolog akkor, amikor egy finom kis videó után kapcsol erre a grafikai tévedésre a program. Bleöeh! – miért tették ezt?!

A szabadban tehát szaladni kell, hogy minél rövidebb ideig lássuk ezt a borzadályt. Ha nem az úton kocogunk, akkor természetesen hamarosan bekövetkezik egy "véletlen találkozás" – és következik a harc, ami visszacsalogtatja a megrogyant játékost az élők sorába. A videók mellett ugyanis a harcok kivitelezése az, ami

LAGUNA LOIRE

A titokzatos galbadiai kaiona, akinek testébe Squall az időutazások során beleálmódja magát. (Egyébként szemléltetést mindkettő erősen hanyagolja a fodrászok által nyújtott szolgáltatásokat.) Az első álomban kifejtí szíve hölgyenek, hogy igazából neki már eleve van a katonaszkodásból, és legszívesebben riportert lenne, hogy beutazzassa a világot. A további álmokban ez a vágy már beteljesült. Már nem a világbeutazás, hanem az, hogy pennára cserélte a kardját. Már legalábbis képtelen szólni, mert egy géppisztolyt azért még hord magánál. Laguna igazán remek fickó: imádja a gyerekeket, segít az elesetteken, és az is meglehet, hogy még adót is fizet – szóval nem az, ahogy politikájuk alapján a galbadai katonát elképzei a nép. A limit breakje a Desperado, amelyből csak egy áll a rendelkezésre: Laguna először hozzávág egy kézigrántot a célpont-hoz (vagy lehet, hogy csak kortyolt egyet a laposívegből?), aztán felkap egy magasban megjelenő kötélre, és azon lengedezve körbelengedez a harcteret, miközben "ami a csövön kifer"-módszerrel tüzel a galbadai riporterek kedvenc géppisztolyával. A kűrt még egy kézigránt és nagy taps zánja.



KIROS SEAGILL

Az álmotriumvirátus második tagja, aki Selphe hasonmásaként bókliázik Laguna oldalán, hol Galbadia hadseregének jeles katonájaként, hol a polgári védelem aktivistájaként – továbbá szószátyorként, ugyanis fixa ideája, hogy Lagunát ugrassa. (Mellesleg ő volt Hancu legnagyobb csalódása a Final Fantasy 8-ban, mert egy világ omlott össze benne, amikor közölte vele, hogy Kiros nem nő. Azóta némi tartózkodással kezeljük a jeles kollégát, és sosem fordítottunk hátat neki...) Netán ifjú és bohó korában mészárszéken dolgozhatott, ugyanis Kiros legyvere a kezeire szerelt két bőlérkés, amelyek remekül funkcionálnak a fizikai támadásokra érzékeny szörnyecskék ellen. A limit breakje Blood Pain néven fut, és szerény véleményem szerint nemcsak a leglátványosabb, hanem a leghatékonyabb is a Laguna-ínóbi. Kiros különböző kaszkadőröket is megszágyenítő akrobatikus mozdulatok kíséretében legalább 8 szélvészgyors sorozatot visz be a célpontnak, és bár a támadás csak egyetlen ellenfelet sebezhet, véletlen alkalmakkor egy csapás akár halálos is lehet.



WARD ZABAC

A Laguna-trió harmadik tagja, aki Zell hasonmásaként hőmpolyóg Squall álmaiban. Bár a "hasonmás" kifejezés itt azért enyhé túlzás, mert Ward hatalmas termetű, benga ökr, a kaliberéhez méltó agyi képességekkel (szóval nem tartozik a szellemtörténet óriásai közé) és óriási szívvel. Miután Lagunáékkal együtt leszerelt a galbadiai hadseregből, nyilván azonnal el tudott helyezkedni valahol kidobóegységként. (Azonkívül a T-Rexaur mellett a játék másik szereplője, akit Hancu nem nézett nőnek...)

Ward egy hatalmas szigonyt cipel magával a csatába és ezzel hajgálja az ellenségeket – bár a méretéhez képest ezt kevésbé veszik zokon, mert a többiek fizikai támadásaihoz képest talán kicsit nagyobb hatásfokot váma tőle az ember. Limit breakje (Massive Anchor) valóban egy igen masszív horgonyt idéz. Ward a magasba hajítja a horgonyát, rápattan, hogy újabb tonnakkal gyarapítsa a lezúduló súlyt, és aztán szépen a konkurencia nyakába zuhan. A logikát nem értem benne, mindenesetre a limit break az ellenfél összes tagját sebz.





Ez egy másik Kert. Ennyi elég is lesz a vadon látványából!

lényegre odaszögezi a játékos a képnyomok elé: ITT már látni, hogy PC-re írt játékkal van dolgunk, mert a csaták nagyon meg vannak csinálva. A szerzők két kézzel szórják a 3D-kártya effekteket, de egyébként szoftveres rendereléssel is baba a látvány. Minden szereplő saját személyre szabott támadásokat csinál a fegyverével, ami természetesen attól függ, hogy éppen milyen típust is tart a kezében. A hatalmas rakásnyi támadó és védekező mágia is teljesen egyéni látvánnyal sül el, de a legnagyobb show az, amikor valamelyik karakterünkkel megidézzük egy GF-et és az egy 10-15 másodperces kis műsorban ver rá a célpont hátára, a maga kis stílusában. Quezacotl villámokat durrogat, Ifrit tűzbombákkal pirongatja az ellent, Zuzu (az első két GF egyike, akinek most nem jut eszembe a neve – én valami titokzatos okból kifolyólag Zuzu Petasnak neveztem el) Titanitot játszik velük pár jéghegy segítségével, de a legnagyobb poén a két testvér, akit az Ismeretlen Király sírboltjában szedünk össze: az öcsi (aki mellesleg ötször akkora, mint a bátyus) kiemeli a meg-támadott szörny alól a talajt, felhajtja az egészet a magasba, majd hívja a miniatűr bátyust, akivel pacsiznak, és az ezzel belelővi az égen szállógató célba... Ha nem láttam már vagy százszor a showjukat, akkor egyszer sem, de még mindig nem tudtam megenni. Ugyanígy grafikai parádé veszi kezdetét, amikor valamelyik karakterünk limit breaket üt – hát ez meg a másik klasszikus, néha direkt azért nem győgyítottam őket, hogy megint láthassam a műsorukat. A harcok már csak azért is nagyszerűek, mert Square-fiúk nemcsak a rengeteg támadással és varázslattal védekeztek a játék során várható párezer harc unalmassá válása ellen, hanem a szörnyek animációjával és – főleg! – a kamerával. Az utóbbi ugyanis harckoránál életre kel: körbe-körbe repked a csatamező körül és kübe zoomol a támadó karakterre – így akkor is mindig teljesen más látvány tárul elénk, ha a karakterünk tulajdonképpen ugyanazt csinálja. Szóval a harcok kivitelezése egész egyszerűen: remek! Viszont felvet egy érdekes találgatást: ha EZT

tudja a grafikus engine, akkor vajon miért fest úgy a játékok többi része, mint a tegnapi reggelim ott a fajanszban?!

Ennyi hurrá után megint jöhet egy kis feketeleves, nevezetesen a hangok. Ebben a játékban mindenki roppant sokat beszélt: az első negyedóra például gyakorlatilag azzal telik, hogy dumálunk, dumálunk és dumálunk – vagyis rá lehet tenyeregni a szövegboxokat záró billentyűre. Ez már sejteti, hogy a játék a beszélt angolt kevésbé bíró játékosok legnagyobb örömeire írja a püdet (a karakterkészletet most hagyjuk inkább). Ez derék, bár e jellegzetesség értékéből némileg levon az a tény, hogy senki nem szól egy árva kukkot sem. Parázs szöcskát folytatunk a gaz Seiferrel – tők csönd, a háttérben csínipelnek a madarak; Quistis álmódóva nézi a csillagokat – tők csönd, leszámítva a tücsköket-bogarakat; és így tovább, mindenki csendben van. Az egyetlen zaj, amit hallani a játékban, az a lépteink kopogása (hát az marhára kell...), továbbá Angelo blöki is vakkant egyet, ha



Edea néni sajátos divatstílust követ

kommunikálni akarunk vele. Nem tudom, mibe került volna, hogy esetleg beszéljenek is a népek – kicsit megdobta volna az amúgy is remek hangulatot. (Hancu erre azt mondta, hogy akkor mekkora lett volna a játék?! Én meg azt, hogy most nem tökmindegy, hogy öt CD vagy hat?!) Ja, van még ilyen kis aláfestő zene is. Na igen. Hát ez meg a nümbergi bíróságok hatáskörébe tartozik, lévén az emberiség ellen elkövetett bűntettek ügyében ott ítélkeznek. Mert ezt a szálnalmas prűntyögést egyetlen csatában csak ebbe a kategóriába tudom sorolni. Szerintem mobiltelefonon vagy kvarcórán lett feljázva, csak később hangszerelték át fáradságos munkával beeperre. Hogy a gépünkben hangkártya is van, az csak harc közben derül ki, mert a csatazaj az azért frankó. Csata végén egyébként lehet nosztalgizni, ugyanis a győzelmi induló ugyanaz, mint az FF7-ben. (Sőt, mivel a Martin a szomszéd irodában nyomja a Szoni Játékállomást, hallom, hogy az FF6-ban is ez volt.

Akkor el is nevezhetjük Chocobo War Dance Op. 1-nek.)

Végül jöhet a kis kedvencem: a kezelőfelület. Na, itt megint kitör a PlayStation-láz. Arról szó sincsen, hogy ez itt PC és vannak olyan extra perifériák is, mint például egér. Gamepad rulez! Ha szerinted nem rulez, akkor meg fulladj meg – játszatsz billentyűzettről is, jó lesz az gamepad-emulátornak. Esetleg át lehet konfigurálni a kezelőbillentyűket, de olyan luxUSDolgokról ne is álmodozz, hogy a visszalépést az Esc-re teszed, a beszédet meg mondjuk az Enterre – még mi nem kéne?! Maradj csak meg ott bent a betűbillentyűknél, jó az. Jópofa az irányítás is a kurzorokkal: a karaktered kizárólag a négy égtáj irányába tud menni, ami igen poénos, amikor a toronynál levő bösz robot elől



Rionát megcsaphatták, mert itt jön Angelo, a csodakutya

menekülsz a kakaringós hegyi ösvényen, aztán a város síkátoraiban. (Bár tegyük hozzá, hogy a mosolyom nem volt egészen őszinte...) Az irányítás másik bájos húzása, hogy kamera-relatív, azaz például a kurzor fel megnyomásával néha távolodsz a kamerától, néha meg közeledsz hozzá. Ezzel még nem is lenne baj, viszont a beállítá-sokkal meg variál a tisztelt rendező: az új helyszíneket rendszerint új fix beállításból mutatja. A változó perspektíva igen derék dolog, lévén a látványosság javára válik – arra viszont nem ártott volna figyelni, hogy ne tegyenek egymás mellé számszámra olyan helyszíneket, ahol a kamera pont az ellentétes oldalra kerül – ha ugyanis ilyen helyszínek váltása közben is nyomod a mozgásbillentyűt, akkor rögtön vissza is fordulsz oda, ahonnan jöttél.

Final Konkluzi

Huh! De jót gyaláztam az FF8-at! De meg is érdemelte, hogy már csak eddig is elvett 46 játékórát az értelemből, de ebben nem volt benne a 20-25 újratöltés. Nyilván mindenki messzire el fogja kerülni – ami nagyon nagy ostobaság lenne részéről. Van ugyanis az FF8-nak egy titkos fegyvere, amit úgy hívnak: JÁTEK. Egyszerűen nem lehet abbahagyni. Mitől is jó egy játék? Végül is egyszerű a recept: repítsen el a saját kis mátrixába, ahol nekem sokkal jobb, mint ahol most vagyok, és tartson ott azzal, hogy úgy várjam a történet folytatását, mint az ötvenes éveit taposó, elvált pedagógusnő az Esmeralda következő részét. Ez a dög FF8 pont ezt csinálja. El-

Rokon lelkek

Final Fantasy VII

Az előd. Szégyelld magad, ha nem ismered, de legalábbis lapozz tovább! (ld. **576** '98/7 – 99%)

Silver

Japán RPG-stílusban készült, de csodaszép PC-s háttérre épülő akció-RPG, teljesen real-time harcokkal. (ld. **576** '99/5 – 94%)

Septerra Core

Elég 2D FF-klón, gyengébb harcrendszerrel és kinézettel, de legalább olyan hosszú! (ld. **576** '99/12 – 88%)

repít, lebilincsel, odaszögezi a monitor elé, "én akar folytatás". (Ráadásul fertőző is a dolog: Hancu például csak a legnagyobb eréllyel (valamint főszerkesztői baseball-ütőmmel) tudom távol tartani a kis szekrénykétől, ahol az FF8 CD-k figyelnek.) Ha Michelangelo egy szobafestő permizivel állt volna neki a sixtusi kápolna mennyezetének, nyilván az is mestermű lett volna a maga nemében, lévén egy zsenitől származott – legfeljebb kevesebben járnának a csodájára. Valami hasonló cipőben jár a Square is, mert néha kiment a fejükből, hogy nem PlayStationön bókásznak, hanem PC-n. Ennek a feledékenységnak a számlájára írható, hogy a Final Fantasy 8-ban nem az Év Játékát köszönhetjük, hanem "csak" egy nagyon jó játékot, amelyre évek múlva is emlékezni fog mindenki, aki csak játszott vele. A mese arra várt, hogy elmeséljék, és a SquareSoft el is mesélte. Dícsértessék a neve. Ámen.

CoVboy



Az előlki különvonat potyautasai a tetőn utaznak

külsősin/belbees

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Tele van illuzioromboló vonásokkal, de a játék és néha a látvány mindenért karpotol

végítélet

89%



mutbojt" jelzővel illethető tétova kísérletek közül két cím emelkedik ki az utóbbi két év terméséből: a Grim Fandango és a Discworld Noir. Amellett, hogy tartják a lelket a játékosokban, Manny Calavera és Lewton, a korongvilági magánnyomozó története a túlélés egy lehetséges útját is mutatja a kalandprogramok számára: a mostanság varázsszónak számító 3D megvalósítást. Ezt a vonalat viszi tovább a Gabriel Knight 3 is – bár amikor Jané Jensen és csapata három éve elkezdte a játék tervezését, még nem sejtették, hogy utolsó mohikán lesz a programjukból.

A porulart hebecsosz a vámpírokkal

Gabriel Knight, az antikvárium-tulajból lett szellemirtó, a 486-osok hőskorában, a CD-ROM korszak kezdetén mutatkozott be a kalandjátékosoknak egy voodoo-szekta körül bonyolódó horror játékban, majd '95-ben egy hat CD-s interactive movie-ban küzdött Németországban a farkasemberek ellen. Gabriel egy modern kori inkvizítor – saját szakkifejezésével élve shat-

tenjager, azaz shadow hunter, árny-vadász –, vámpírok, vérfarkasok, BKV-sellenőrök és egyéb emberbőrbe bújt szörnyetegek réme, szakmájának talán utolsó jeles képviselője. Mivel ebből nem nagyon lehet megélni, emberünk két világmegváltás között könyveket ír hajmeresztő kalandjairól. A nagyobb élethűség kedvéért a GK-játékok fő tervezője, a kalandjátékok Stephen Kingjeként is emlegetett Jané Jensen ezeket a regényeket a valóságban is megírja, legutóbb éppen Millennium Rising címmel járta meg a bestsellerlistákat.

Legújabb kalandunk kerettörténetét igen eredeti módon a játék mellé csomagolt képregényből hamozhatjuk ki: a móka rutin-megbizásként indul. Gabriel és kvázi-barátnője, Grace egy ősi skót nemesi családnak próbál segíteni. A derék arisztokratákat turá-átok sújtja: időnként vámpírok rabolják el a fiúgyermeküket, akik sápadtan és vérszegényen, de természetesen semmire sem emlékezve ébrednek reggelenként, randa sebakkel, nyaktájékon. Testőrök, kutyák, rácsok, páncélajtók mindhlába – az éjjeli látogatókat semmi sem állítja meg. A jelenlegi lord, James herceg is átesett a kellemetlen procedúrán, de csecsemőtlát, Charles mindenáron meg akarja óvni. A marcona shattenjager így babysitterre avanzsál – na nem túl hosszú időre, mert a gyerkőcöt már az első éjjel elrabolják az orra elől... Hősünk fél Párizson át üldözi a rémeket és egy vasútállomáson utol is éri őket. Sok köszönet azonban nincs az utolérésban, Gabrielt ugyanis a vonat csúnyán fejbe kőlintják valami súlyos és kemény tárggyal, így boldog öntudatlanságban (ráadásul jegy nélkül!) teszi meg útját kalandjaink színhelyéig, a kies Rennes le Chateau kicsiny városkájaig. Mivel a helybakter szerint a gyerektábló vámpírok

ISZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Sierra
Kiadó: Sierra
website: www.sierrastudios.com
Minimum konfiguráció: P233, 32MB RAM
Ajánlott konfiguráció: P-II 266, 64MB RAM
3D gyorsító: Direct3D
Multiplayer:

Mi lesz veled, kalandjáték...?" – hallhatjuk az utóbbi években egyre-másra a stílus rajongóinak sirámain. Jogos a kesergés: a kilencvenes évek elejének-közepének sláger-műfaja néhány éve szélütött aggastyán módjára vegetál, borulátóbbak szerint haldoklik, egészen pesszi-

misták szerint pedig úgy dögölt, ahogy van. Egy kéz bőven elég összeszámolni, hogy a '99-es évben mennyi igazán jó, szintiszta kalandjátékkal találkozhattunk (még akkor is, ha esetleg hiányozna egy-két ujjunk). A fejlesztők persze próbálkoznak fűvel-fával, hogy életet leheljének a kalandjátékokba: ennek eredménye az Outcast és az Omikron nevével fémjelzett, igen népszerű kaland/akció-hibridek műfaja. Az "ortodox", mindenféle lövöldözéstől, verekedéstől és egyéb ügyességi résztől mentes kalandok terén viszont igencsak gyér a termés. A leginkább a "papucs orrán pa-

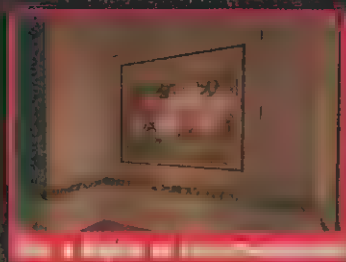
GABRIEL KNIGHT 3 BLOOD ON THE MOON

★ Magas szőke férfi, m...

(?) is itt szálltak le, emberünk eltámo-lyog a legközelebbi (mellesleg egyet-ten) motelig, jól kiulssza magát, majd nekiáll a három CD-t és a készítő-k szerény számításai szerint harminc-egynéhány órányi játékidőt felemészto nyomozásnak.

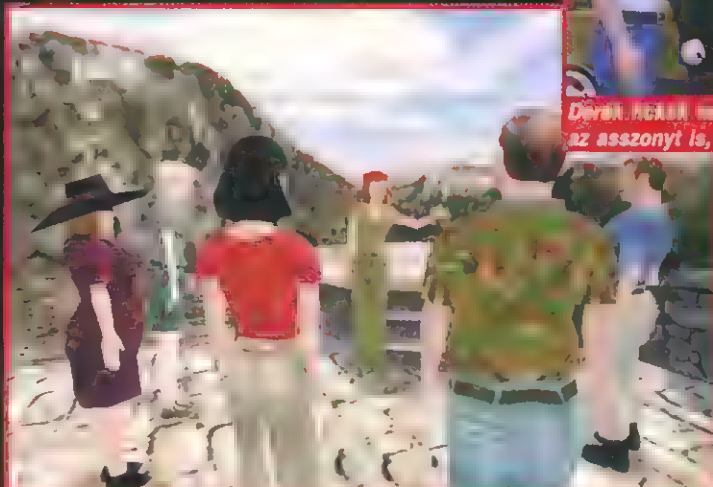
Cyalog-galopp a Szent Grálért

Rennes le Chateau városát jól kitalál-tak. Ideális hely az okkultizmus ked-velőinek. Az európai történelem utóbbi tizenöt-húsz évszázadának összes misztikuma, elásott kincse, és megol-datlan rejtélye itt fut össze, talán a loch ness-i tó szörnye és a legutóbbi focis VB brazil csapatának csapnivaló döntőbeli játéka kivételével. Lássuk



csak: van itt néhány Stonehenge-klón, a kelta druidáktól, legendák a Római Birodalom idejéből (állítólag Pilátus és Heródes is erre a vidékre lett száműz-ve), aztán erre felé alapítottak várost a fél Európát végigdülő vizigót hordák. Őket az egyház által is kénytelen-ke-letlen elismert Meroving dinasztia kirá-lyai követték egy fél évezred erejéig, majd itt telepedtek le az eretneknek kikiáltott és csaknem teljesen kiirtott katar szektá túlélői, és az Ibériai-félszigetről akkoriban előzött zsidók. Végül a templomos lovagok nagymes-tere is erre felé találtak új otthonra a rend feloszlása után. Ez eddig lega-lább féltucat potenciális elrejtett kin-cset jelent, amiből a helyi folklór sze-rint egyet már meg is találunk. A Saunière abbé névre hallgató pap valamikor a XIX. század végén egy

templom felújítása közben talált vala-mit. Valamit, amiről egy csapásra hi-hetetlen gazdag és különc lett, és amiről többek között a pápa és Ferenc József is a városka rendszeres látó-gatójává vált... Egyesek szerint az abbé magát a Szent Grált lelte meg, mindenestre a titkát a sírba vitte, és csak annyit mondott a halálos ágyán:



"Valahol ott lehet. Attól félek. Sok elrejtett kincs van a környéken."

Rennes le Cha-leau lakói szín-tiszta arany teté-jén élnek évszázá-dok óta – és még-csak észre sem veszik". Rádadásul ez még csak az alapfelállítás, ké-sőbb a dolgok vésszesen össze-zavarodnak, bejön-nek a képbe a szabadkőművesek a vámpírok, a

Bölcsék Kőve, lesz Biblia-újraterme-zés, Asmodeus ördögfejedelm földre szállása és persze világmegmentés ahogy azt kell.

Kalandi kamera

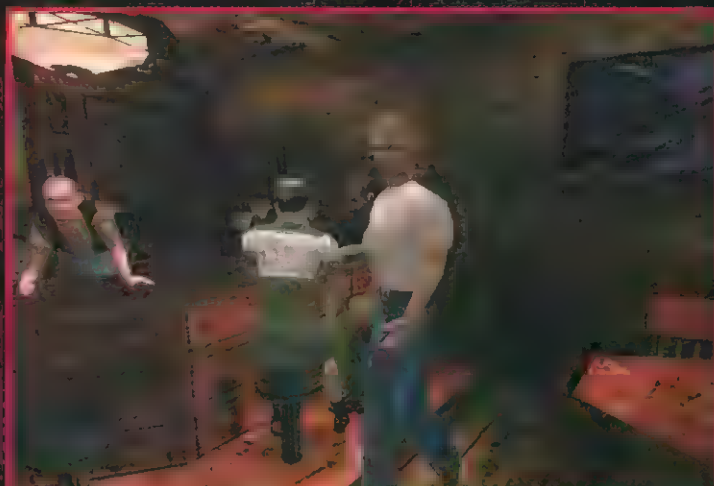
Az utóbbi hónapokban mindenkit a bi-deg rázott ki a nagy hangon beharan-gozott "forradalmian új" 3D-s kalandjá-tékoktól. A Sierra a mérsékelt sikerű (ejtsd: bukás) King's Quest 8 és a Quest for Glory 5 után tizenkilenc-re kért lapot egy újabb 3D-s kalanddal. Meglepő módon a GK3-mal sikerült kibújni az alsól a pakliból, a G-Engine névre keresztelt saját fejlesztésű mo-tor alkalmazása nagyjából a point and click megvalósítás óta a legnagyobb húzás a kalandjátékok történetében. Miről is van szó? Van egy first person shooter-mintára három dimenzióban

szépen felépített, lemodellezett vilá-gunk poligon-sze-replőkkel, nagyjá-ból a Half-Life szin-tjén megvalósítva, valami hihe-tetlen részletgaz-dagsággal. (Hát



Derek Akkai megmozgatja a napfényt. Meg az aszonyt is, ha esetleg nem tudnánk elkölteni

zetből. Kalandjátékban soha nem lá-tott, hihetetlen szabadság hullik ezzel a játékosok ölébe, és persze a kész-tőkébe is! Nehezen tudom elképzelni azt a játékos, aki a szálloda aijáján kilépve ne hagyja magára legalább egy fél óra erejéig Gabrielt, hogy cél-talanul kóboroljon a városka utcáin a kamerával, össze-vissza forgatva a nézőpontot lappangó operatőr hajla-mainak kiélésére, madártávlatból rá-zoomolgatva minden érdekességre tűnő dologra. Azok a Tomb Raider-rajongók is megnyugodhatnak, akiknek eddig soha nem sikerült addig forgatni a né-zőpontot, hogy Lara polgón-keblei ke-rüljenek premier plámba. Itt ez a mutat-vány laza ujjgyakorlat – Lara helyett pedig tán megteszi Madeline Buthane, az idegenvezető hölgy, vörös hajzuha-taggal és kellemes domborzati viszonyokkal. Az engine-nak azért akadnak gyermekbetegségei is, például simán bele tudunk mászni a kamerával a szereplők testébe, így megvizsgálhat-juk például a gyomruk vagy a fejük tartalmát (és megkönnyebbülve ta-pasztálhatjuk, amit a kezdetektől fog-va sejtettünk: mindkettő üres!). Saj-nos kalandjaink színhelye igen kihall



■ Borzalmas ez a krimó: nem tudjuk, hogy kell franciául sört kérni!

GABRIEL KNIGHT 3

THE SACRED, BLOOD OF THE DAMNED

más játékban, avagy a szentek és az elátkozottak vére nem válik vízzé

KI kicsoda Rennes le Chateau-ban?**Franklin Mosely**

Gabriel régi cimborája még New Orleans-ból. Saját bevallása szerint vakációzik és kincset keres – ehhez képest viszont gyanúsán sokat érdeklődik Gabriel és Grace dolgai iránt, és nem győzi elégszer felhívni a figyelmünket, hogy senkinek ne áruljuk el rendőr mivoltát (ami egyébként messziről ordít róla). Lehet, hogy ő is nyomoz éppen? Több lenne, mint furcsa egybeesés... A szobájában érdemes körülnézni, szimpatikusan igénytelen.

**John Wilkes**

Ausztrál kincsvadász, rettenetes akcentussal és modorral, Grace-t többször is a sikítófrász szélére sodorja kétértelmű ajánlataival. Amellett, hogy roppant be-képzelt, és a stílusát leginkább a lópók-róchoz lehet hasonlítani, a nyomozás szempontjából érdektelennek tűnik. Egyszerűen nem illene bele a képbe – de lehet, hogy csak jó színész. A kincskeresést igen komolyan nyomja, számítógépesítve és hi-tech cuccokkal felszerelve.

**Vittorio Buchelli**

Fura olasz figura, akit saját bevallása szerint nem érdekel a kincs, csak a környék történelmi atmoszférája. Hamar gyanússá teszi magát, amikor kiderül, hogy a vonat, amivel elmondása szerint a városba érkezett, nem létezik. Ezen felül időnként rajtakaphatjuk, amint Gabriel után szaglász. Meglehetősen szórakoztató viszont, hogy minden szereplő másképp ejti a családnevét, ami láthatólag halálra idegesíti.

**Emilio Baza**

Zárkózott és kicsit örült mexikói, aki nem beszél senkivel, látszólag nem érdekli sem a vidék, sem a kincs, csak üldögel, néz ki a fejből, és értelmetlen (?) dolgokat firkálgat. Gabriel igen hamar rajtakapja, amint kihallgatja egy beszélgetését Mosely-val, és onnan kezdve egyre többször bizonyosodik be, hogy élénken érdeklődik hőseink iránt. Ártalmatlan bolondnak tűnik, de ordít róla, hogy többet tud annál, mint amit mutat.

**Lady Howard és Estelle Stiles**

Egy gazdag és unatkozó középkorú angol arisztokrata hölgy (jóval túl már a másodvirágzásán is, amiről kizárólag ő nem vesz tudomást) és társalkodónője, akik unaloműzésként kincskeresősdi játszanak. Roppant szórakoztató velük beszélgetni, de néha el-eiszlójják magukat: idővel kiderül, hogy nemcsak saját magukat veszik komolyan. Borzasztóan biztosak abban, hogy tudják,



mi a titokzatos kincs, és sziklaszilárdan bíznak benne, hogy meg is találják. A kincskereső tőrán aztán kibújik a szög a zsákból: a Le Serpent Rouge című hírhedt röpiratot emlegetik, ami új szálat hoz a cselekménybe. A történet végefelé egyre inkább kétségbeesettnek tűnnek, mintha életbevágó szükségük lenne a kincshez – talán a kalapszalok emeltek árat...?

**Francia nyelvelvekkét a bennszülött takarítóno sem hajlandó adni**

sehol egy járókelő, egy turista vagy bennszülött. Ez kicsit illúzióromboló, de ilyen részletesség mellett nagy szó, hogy az engine akár három-négy szereplőt képes egyszerre mozgatni egy nagyobb nyílt terepen.

A szinkronrendező és egyéb furcsa állatfajták

A grafikai megvalósítás méltó az engine lehetőségeihez, azaz egészen elsősorban az animátorok rendesen megdolgoztak a pénzükért. A szereplők előre letárolt mozgásai – például beszélgetés vagy egyéb fix nézőpontos akció közben – roppant élethűek. Az egyik grafikus elmondása szerint a főszereplők több ezer animációja a játék során mind csak egyszer látható, azaz ha például Gabriel a játék során hűsönkéntes vakarja meg a hátsóját, azt huszonhét-szer külön motion capture-ölték (de szép szó!), hogy ne egyforma sablon-mozdulatokkal untassák a játékosokat! A zene és a hangok eddig is a sorozat erősségeinek számítottak és a harmadik epizódban is egészen kellemesek. A zenét az előző részekhez hasonlóan Robert Holmes szerezte (mellékesen Jane Jensen férje), hangulatos, nem tolatkodó, amolyan "valaki csendesen zongorázgat a háttérben"-típusú. Hőseink hangját az első részben már bevált Tim Curry és Charity James kölcsönözi. Curryt sokat kritizálták, hogy nem jól adja vissza Gabriel new orleans-i akcentusát, aminek én speciel inkább örültem, mert ha valamilyen, hát tájékozódásokban igazán nincs hiány a játékban. A szereplők fele francia (az ő borzalmas kiejtésüket talán nem kell ecsetelni), a többiek pedig legalább négy különféle akcentussal nyomják a szöveget – ez persze tők jó hangulati elem lenne, de most jön a feketeleves: feliratozás ugyan van, de a párbeszédet nem lehet elisméltetni, és persze mindenki rengeteget dumál.

Feliratok nélkül az angol nyelvben hatalmasabb kalandorok teljesen esélytelenek, de még a Rigó utca purgatóriumát sikerrel megjárt veteránok is jobban teszik, ha bekapcsolják. A legálább második generációs gyorsítókártyák áldásos hatását nélkülözni kényeszerülők számára újabb anyázások forrása lehet, hogy szoftveres rendelésnél néha "megakad a tű" és a szereplők egymás szavába vágva szajkózzák a mondókájukat. Szóval vannak bajok a történet befogadása körül, pedig maga a sztori nagyon jó, simán veri az átlagos hollywoodi kasszasiker színvonalát, és a nyomozó hangulat nagyon jól átjön – főleg Gabriel rémálmai és víziói "űtnek" igazán.

Egy hosszú hétvége Dél-Franciaországban

A kaland három nap történéseit követi, ezek egyben a három CD-nek is megfelelnek. A kiindulási alap ugye az, hogy a gyerekrablók a városban rejtőznek, így első számú gyanúsítottjaink a helyi hotel vendégei, akik egy kincskereső tőrura érkeztek (helyi turista-nevezetesség, a népeknek pár ezer frankért mutatnak egy vizigót sírt, meg egy romos templomot), "véletlenül" mindenki éppen akkor, amikor üldözöttjeink is érkeztek. Igazi Agatha Christie-szerű hagyományokat idézve természetesen mindenki folyamatosan roppant gyanúsán viselkedik... Az első két nap öt-öt, míg a harmadik hét kisebb fejezetre oszlik. Az első napon Gabrielt



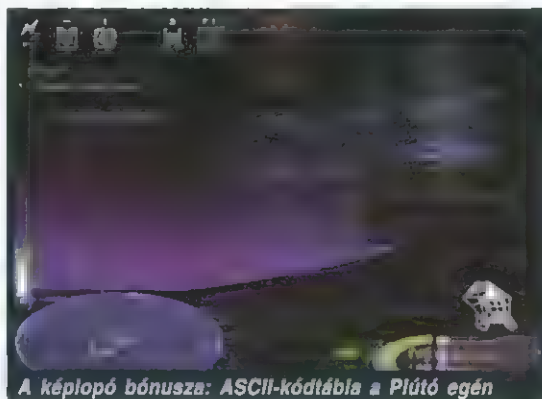
2000. február #108 **576** Kbyte 39

BATTLEZONE II COMBAT COMMANDER

★ Újabb zónaadag a csatamezőről



A fény, a pompa meg a csillogás



A kápolpó bónusza: ASCII-kódtábla a Plútó egén

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Pandemic Studios

Kiadó: Activision

website: www.pandemicstudios.com

Minimum konfigur: P200, 64MB RAM

Ajánlott konfigur: P-II 300, 128MB RAM

3D gyorsító: Direct3D

Multiplayer: soros, LAN, Internet

Ha egy játék elnyeri a legrangosabb szaklapok kitüntetését, jó eséllyel lehet bestseller belőle. Ha ugyanez a játék még a készítésének költségeit sem hozza be, a piac vállrándítva annyit mond: láttunk már ilyet (pl. Heretic II). De ha ugyanebből a játékból folytatást is készítenek, az már több mint furcsa.

A Battlezone példája meglehetősen egyedül a játéktörténelemben. Az Activision tavalyelőtti sikervárományosa – túlzás nélkül mondhatjuk – szenzációsra sikeredett. A harci szimulációk, az akciójátékok és a real-time stra-

tégiák jó tulajdonságait egyesítő program trendet teremtett, és minden játékmagazin az egekig magasztalta (a PC Gamer 93%-ot adott rá, de még a finnyásságáról híres angol PC Format is 91%-ra taksálta). Ennek ellenére a Battlezone a kasszáknál teljesen megbukott. A tengerentúlon eladott példányszám még a százezret sem érte el, de a program kontinensünkön is csúnyán leszerepelt. A nagy bukát egyrészt a (többnyire amerikai) plebs igénytelensége és gondolkodtató játékok iránti közönye magyarázza, másrészt az a tény, hogy a Battlezone elég nehezen kezelhető, bonyolult játék

volt. Azóta eltelt két év, a kiadó levonta a konklúziót, és a nagy optimistán elkészített folytatásból kiírtott minden olyan elemet, amely az első rész vesztét okozhatta. Hogy ezt mennyire nem tette jól, az mindjárt kiderül, de előbb ismerkedjünk meg a kerettörténettel.

The Scion sleeps tonight...

A sztori szervesen épít a Battlezone előzményeire: a jenkik és a szovjetek megvívták szupertitkos háborújukat a Naprendszerben, látványos happy



Kórház a bázis szélén

enddel zárták a Földön felbukkant idegen nyersanyagért, a biometalért folytatott harcukat, és a brúszvilliszi hagyományokkal ellentétben ezúttal a vörösök mentették meg a világot az amerikaiak meggondolatlan kísérletétől. A nagy békemármorban a két ország egyesítette hadseregét, így született meg az International Space Defense Force (ISDF), amely ettől kezdve a világűr "biztosítására" használta erőforrásait. Az új hivatalnak hamar dolga akadt: vészjeleket fogott a Plútóról, ahol egy – természetesen szupertitkos – ISDF-bázis működött. A kiküldött felderítők azzal a szörnyű hírrel tértek haza, hogy egy barbár idegen faj egyedei, a Scionok támadták meg a bázist, és úgy tűnik, hogy nem bírnak megfézni egy galaxisban az emberekkel. Így vette kezdetét az ISDF-Scion rangadó, amelyet a játék mintegy 30 küldetésben foglal össze, részletezve a – nyilván szintén szupertitkos – bolygóközi háború nagyobb ütközezeit. A nemzetközi helyzet természetesen a küldetések teljesítésével tovább fokozódik, fordulatokban sem lesz hiány, és a játék végére az is kiderül, hogy a Scion nem véletlenül jelent angolul "leszármazott"-at.

Misszi jó, misszi rossz

A hadjárat az ISDF oldalán kezdődik, és 14 küldetésen át nem is lesz mód arra, hogy belekóstoljunk a Scion hadviselés fortélyaiiba. Ez még nem lenne

baj, viszont az kifejezetten idegesítő, hogy ebben a 14 küldetésben folyamatosan a játékos szájába rágják a teendőket, gyakorlatilag a játék első harmada egyetlen hatalmas tutorial. Én elhiszem, hogy sokan bonyolultnak tartották a Battlezone-t, és gondolom, a Pandemic Studios is minden irányítási finomságot meg akart mutatni a játékosnak – de ez azért túlzás. A hadjárat eleje így egyszerű robotmunkává degradálódott, önálló akcióra nincs is lehetőség, csak a 14. küldetés után (akkor kell eldöntenie a t. játékosnak, hogy melyik fajjal harcol tovább). Sajnos, a későbbi missziókban is előfordul, hogy az "alkotói szabadság" korlátozódik: ne lepődjünk meg, ha bázisépítésünk kellős közepén érkezik egy üzenet, hogy azonnal menjünk el a térkép túlsó végébe, ahol éppen történt valami. Ilyenkor a játékos szépen hátrahagyja a főhadiszállást, elszárgul a kívánt pozícióba, kiosztja az előírt pontokat, majd visszaszárgul, és megmenti az épülő bázist, amit persze már javában támad egy ellenséges horda. Ettől eltekintve a küldetések élvezhetők, szorosan kapcsolódnak egymáshoz (gyakran az előző küldetésben megépített bázissal kezdjük a következőt), és az egyes bolygóközi helyszínváltásokat is jól megmagyarázzák. Apróbb bakik azért itt is akadnak: példának okáért, az egyik küldetést teljesítve tankkal eljuthatunk egy sebesült parancsnokhoz, akihez ki kell ugranunk. Amint odasétalunk hozzá, töltődik is a következő

Egy kis Battlezone-történelem

Az Atari cég a hetvenes évek végén döntötte el, hogy "Future Tank" (a Kispál és a Borz fordításában kb. "Jövőből jövő lövő") néven olyan játékgépet fejleszt, amely új alapokra helyezi a harci szimuláció fogalmát. A projekt 1981 júniusában valósult meg, amikor a játéktérmi gépek virágkorának közepén megjelent Battle-

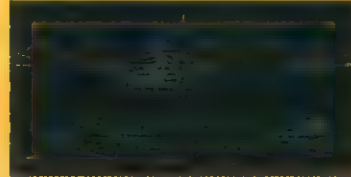


pálya, ahol tovább kell istápolnunk a parancsnokot, ám a tankot már hiába keresnénk, egyszerűen eltűnt.

Bevált recepten...

Maga a játék tehát jóval kötöttebb lett, de a lényeg nem változott: továbbra is a harcok sűrűjében leszünk, továbbra is first person nézetből látjuk a 3D-csatatérrel, és továbbra is a jobb alsó sarok radarja segít majd eligazítani a térképen. A fejlesztők ezen a téren –

zone (a készítőek végül is emellett a cím mellett döntöttek). Az Atari az első ismert poligon-alapú játékprogrammal örvendeztette meg a nagyérdeműt. A fekete-fehér (vagy inkább fekete-zöld) színű, erősen stilizált tájon (néhány háromszög alakú hegy, egy-két trapézit formázó, pixeleket pipáló vulkán, amiket soha nem lehetett elérni) egyenes vonalakkal felskiccelt tankok és ufók vívták halálos vektorcsatájukat, kocka és gúla alakú tereptárgyakat kerülgetve, vérfagyasztó prűtyögés és vijjogás közepette. A közönség imádta a gépet, mely újfajta stílusával meghódította a játékos szíveket, ugyanakkor előrevetítette a nem is olyan távoli jövő játékait. A próbálkozásnak csak kevés számú követője akadt, ám ezek szinte az összes platformon képviseltették magukat, még Plus4-re is jutott egy szem Mercena-



ry. PC-n 1998-ig kellett várnunk arra, hogy egy játék felélessze a 3D-akciószimulátor műfaját – úgy esett, hogy ez éppen a Battlezone remake-je volt, amelyet éppen két éve adott ki az Activision. A feltámadás fényes és csendes volt. a zseniális Battlezone ott tűndökölt a monitorokon – és senki nem volt rá kíváncsi, még a gyártási költségeit sem hozta be. Szívre lépésével viszont új trendet teremtett, és az azóta is fel-felbukkanó klónok egyre inkább elfogadják a közönséggel a műfajt. A Battlezone 2 kifejezetten a "non-core gamerek" felé nyitott, úgyhogy biztosság lehetünk abban, hogy ezzel a történet még nem ért véget



nagyon helyesen – csak apróbb változtatásokat eszközöltek, elsősorban az irányításnál. A kezelőfelület és az egységek irányítása ugyanis leegyszerűsödött, sikerült kevesebb billentyűbe belesűriteni a funkciókat, és – akár csak az első részben – diszkrét kis ikonok és szövegek jelzik az éppen elérhető funkciókat. A Battlezone egyik nagy hibáját is sikerült kiküszöbölni, ugyanis most már nem szükséges látnunk azokat az egységeket, amelyeknek parancsolni szeretnénk: több kilométer távolságból is dirigálhatjuk harctársainkat (akár konkrét célpont elleni támadást is intézhetünk). A játékmenetben is csak apróbb változtatások történtek. Például most már nem gyűjteni kell a nyersanyagot szolgáló biometált, hanem elég, ha egy munkást ráállítunk egy biometál-telep-

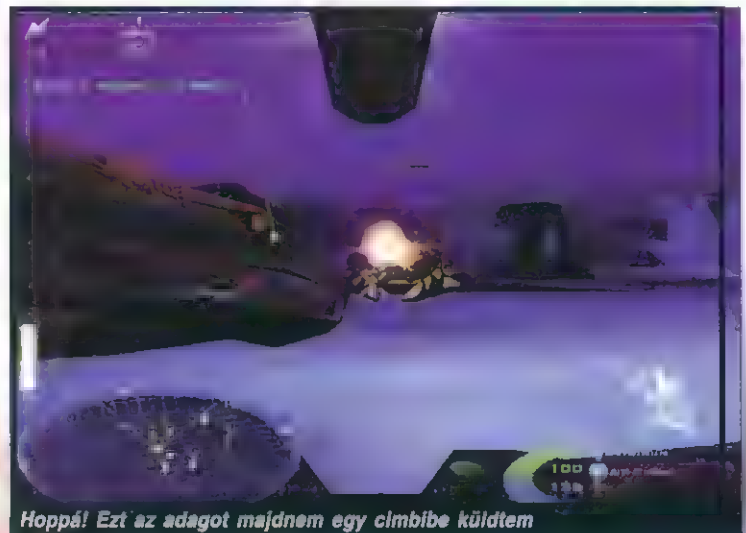
re, és körbe vesszük néhány védelmi löveggel. Ez mondjuk erősen emlékeztet a Warzone 2100 megoldására, de kétségtelenül jól tett a játéknak: jobban koncentrálnánk a hadmozdulatokra, ami egy Battlezone-kaliberű játéknál nem éppen hátrány.

...ne változtass!

Az elődben jól működő játékelemek megőrzését az egységek tekintetében sajnálatos módon nem tartották követendő példának a készítőik. A teljes egységtár lecserélődött, így kár keresnünk Battlezone-ból megszokott tankokat, vöröscsillagos repülőket, vagy akár lépegetőket (pedig a Golemet szívesen kipróbáltam volna a Scionok ellen). Új szelek fújnak: egyennarancs-sárga, csillogó ISDF-egységek és egyenlila Scion-szimpatizánsok



A távcsőben egy Scion spion, aki hamarosan halottkém lesz



Hoppé! Ezt az adagot majdnem egy cimibé küldtem



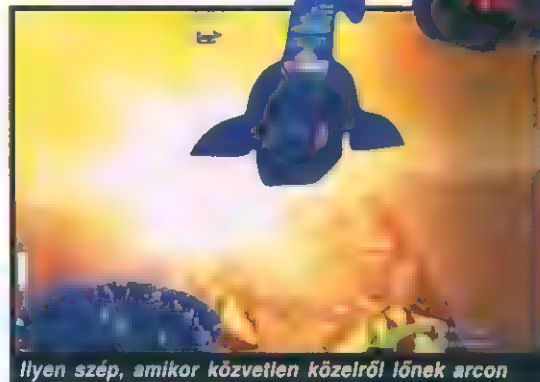
Monsta Zolee a helyi faunából épp a kartell egyik tagját kezd izelgetni

nyomulnak egymás ellen, sehol egy ütött-kopott, életszagú felület. Összesen mintegy 30 féle tank, légpárnás, repülő, és rakétavető boldogítja a feleket a játék során (a repülő egységek kivételével mind "meglovagolható", még az álló lövegek is), plusz a fejeként egy darab parancsnok. A parancsnok ezúttal is a játék legértékesebb egysége, és nemcsak azért, mert halálával véget ér a játék, hanem mert éppen használt járművéből kiszállva csak ő képes véghezvinni bizonyos feladatokat (szabotázsakciók, magánküldetések, tápok szerzése, robbantások, stb.). A Scion parancsnoknak egyébként jóval könnyebb dolga van, mivel neki nem kell járművet váltania. A Scion harci gépek ugyanis képesek átalakulni, felvehetik egy másik Scion gép alakját, annak minden fizikai tulajdonságával és képességével – mondanom sem kell, hogy ez elég komoly ütőkártya a Scionok kezében. Az egységek mellett a halált okozó játékszerkeket is megváltoztak, minden különösebb fantázia nélkül: lézerek, puskák, célkövető rakéták, területre ható halálosztó szerkeztük kaptak helyet az arsenálban, tehát minden, ami egy ilyen jellegű játékban kötelező (vagy 25 fajta), új effektek, de semmi új ötlet. Egyedül a távcsöves puska visz némi poént a játékba: használatával messziről el lehet találni az ellenséges egységek érzékeny pontját, amelyek ettől "megbolondulnak", és átvehetjük felettük az irányítást. A fegyvereket hordozó egységek amúgy tetszetősek, irányítási tulajdonságaik, fizikájuk, ha alig észrevehetően is, de eltér egymástól, de valahogy nem adják vissza ugyanazt a érzéket, mint a Battlezone ütött-kopott usankásai.

AI-Ijjajjaj!

Sajnálatszerű módon a Battlezone legnagyobb negatívuma, a gyengécske AI is megmaradt a második részben, sőt, talán még tovább romlott. A beharangozó előzetesekkel ellentétben a gépi ellenfél és az útkereső algoritmus nagyon buta, nyomába sem ér a szintén 3D-terepet machináló Warzone 2100 mesterséges intelligenciájának. Ha magunkhoz rendelünk egy osztagot, az a legrövidebb úton jön el hozzánk, még akkor is, ha az az út egy

ellenséges bázison vezet át. Ha kilövünk egy ellenséges gépet, akkor annak pilótája sikeres katapultálás után sem takarodik haza a jó édes anyahajójára, hanem egy szál csúszlival nekimegy a bázisunknak vagy a tankunknak. Ha valahol visszaverjük a gépet, nem tanul a hibájából, újra próbálkozik ugyanott. A beigért fejlődésnek nincs sok nyoma: az igaz, hogy az ellenséges járművek túlerő láttán hátrálnak egy kicsit, meg az is igaz, hogy a gépi egységek most már oldalazni is tudnak, de ez manapság már nem túl nagy durranás.



Ilyen szép, amikor közvetlen közelről lőnek arcon

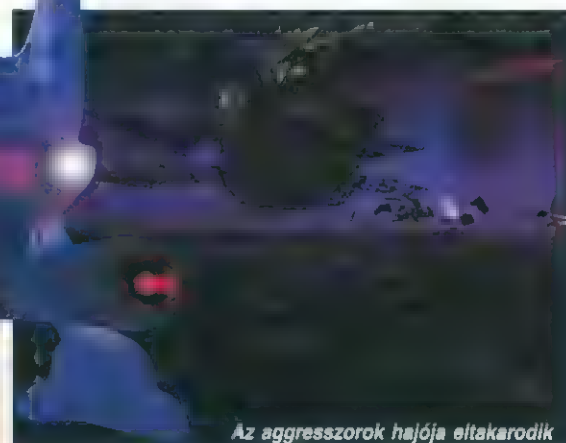
Versenymotor

Szerencsére azért jó momentumok is akadnak a Battlezone II-ben. Jöllehet, a játék az első rész engine-jét használja, jelentős tupírozáson, bővítésen esett át. Ennek köszönhetően a motor már nem csak 256 színű palettát képes kezelni, hanem gyakorlatilag korlát nélkül, a táj simább és szebb, a 3D-effektek zöme már real-time számolt (többszörös lens flare, volumetrikus fények, stb.), a 6 különböző bolygófelszín pedig sokkal változatosabb (eleve mind más fizikájú) – mindebből következik, hogy természetesen a gépigény is nagyobb. Most már – sokak örömeire felrobbantható – tereptárgyakkal is találkozhatunk, drótkerítések, hidak, betonbunkerek és földalatti alagutak, vagy éppen tavak, erdők, madarak és állatok teszik hitelesebbé a helyszíneket. (Az állatkák esetenként részt vesznek a harcban is. A kedvencem, egy karmos-agyaras rettent például rendszeresen elfogyasztja a jármű nélkül közlekedőket.) A külön-

böző időjárási viszonyok is sokat dobna a hangulaton: köd, vihar és többféle intenzitású eső nehezítik életünket, de éjszakai bevetésre is alkalom nyílik. Ha víz alá megyünk (néhány egységgel megtehetjük), a homály a mélységgel együtt nő, az egységek lámpái real-time fényforrásként funkcionálnak, a lánctalpas egységek talpa a menetiránynak megfelelően forog, a gyalogosok mutatós, csontváz-modellel alapuló animációt prezentálnak – egyszóval az engine mindent tud, ami csak elvárható tőle. Egyedül az ütközés-kezeléssel vannak még gondok, legalábbis én igencsak ráncoltam a homlokom, amikor áthajtottam egy drótkerítésen, anélkül, hogy az ledől volna, és én sem estem szét apró kockákra.

Multi-dó

Mint minden valamirevaló stratégia, a Battlezone II is rendelkezik multiplayer opcióval, ahol az előző rész death-match stílusú és stratégiaorientált meccsei



Az agresszorok hajója eltakarodik

mellett capture the flag-et és team-playt is választhat az a maximum 6 delikvens, aki egy közös játékhoz szeretne csatlakozni. Multiban természetesen mindkét

faj választható, de a játékegyensúlyt itt is gondok vannak: számomra a Scionok egy pöttyet erősebbnek tünnek, nagyobb szabadságuk miatt (átalakulhatnak, bárhova építhetnek, stb.). Egy futó játékhoz bármikor lehet csatlakozni, ami elvileg lehetővé teszi azt, hogy a szervertákos jól feltápoljon, mielőtt a többiek csatlakoznak hozzá, de hát persze egy ilyen lehetőséggel bizonyára senki nem élne vissza... Egyébként pedig nem nagyon javaslom a Battlezone II-t baráti körben elkövetett virtuális erőpróbákhoz. Ezt a játékot szerintem nem többjátékos üzemmódba találták ki: nagyon le tud ülni az akció, és az idő múlásával egyre nagyobb az állóháborúk kialakulásának valószínűsége. Egyszer-kétszer érdemes azért kipróbálni, de csak a kuriózum kedvéért.

Hangulatjelentés

Furcsa egy játék ez a Battlezone II. Csillag-villog, de tele van idétlen hiányosságokkal, amelyek orvoslása

Rokon lelkek

Battlezone

A kedves papa. Két év alatt már kicsit elavult, de még ma is remek játéknak számít. (ld. **576** '98/4 – 88%)

Warzone 2100

Az egyik legjobb BZ-utánzat, ami bemutatta, hogy milyen is az, ha egy C&C-klón valóban teljesen 3D. (ld. **576** '99/5 – 92%)

Machines

Kissé sajátos utánzat, mulékony sikerrel. (ld. **576** '99/7 – 80%)

nem tartott volna tovább plusz egy hónap fejlesztésnél (amúgy is késésben volt). Ráadásul, néhány kisebb bug is benne maradt a játékban, a 11-es küldetés sikeres teljesítését nem mindig ismeri fel a program (készül a patch). Én személy szerint mégis azt fájjalom a legjobban, hogy atmoszféra

és feeling tekintetében a készítők letertek a Battlezone által – lánctalpakkal – taposott ösvényről, és a heroikus zeneszóval kísért, hangulatos vörös-jenki partikat felváltották az n+1-edszer feldolgozott, ember-alien konfliktusok, amelyek hibáiknak köszönhetően játékelmény szempontjából jóval kisebb értékűek, mint a nagy előd küldetései. A BZ 2 mégis nagyobb sikerre számíthat, mint az első rész, mert ebben a formában – nem szép illet mondani, de – jobban igazodik a tömegigényhez. Nem klasszikus rétegjáték, "csak" egy jó akciószimulátor.

Stöki

külső/belső

LATVANYOSSAG
JATSZHATOSAG
SZAVATOSSAG
ZENEBONA

summa summarum

Szebb és könnyebb, de nem jobb, mint az első rész

végítélet

83%

ACOMP Base

Intel Celeron processzorral
 • 12MB SDRAM 100 MHz
 • 17GB EIDE Ultra DMA HDD
 • 1.44MB 40 megajob
 • 1.44MB Floppy Disk Drive
 • 100MHz videókártya Ultra DMA RAM
 • SoundBlaster 16 kompatibilis hangkártya
 • Faxmodem 56Kbps kártya 18.000MHz
 • ATX tápegység
 • Microsoft Windows 98
 • Win98 Angol vagy Magyar billentyűzet

Celeron
 400MHz Nettó ár: 89.900 Ft

Celeron
 500MHz Nettó ár: 106.900 Ft

ACOMP Xplorer

Intel Celeron processzorral
 • ABIT BE6 II alaplap, Ultra DMA66
 • 12MB SDRAM 100 MHz
 • 17GB EIDE Ultra DMA HDD
 • 1.44MB 40 megajob
 • 1.44MB Floppy Disk Drive
 • 100MHz TNT2 VANTA videokártya 32MB RAM
 • SoundBlaster 128 PCI hangkártya
 • ATX tápegység
 • Microsoft Windows 98
 • Win98 Angol vagy Magyar billentyűzet

Celeron
 400MHz Nettó ár: 154.900 Ft

Celeron
 500MHz Nettó ár: 181.900 Ft

INTERNET

KORLÁTLAN ELŐFIZETÉS

3000.- FT/HÓ

ACOMP Zenith

Intel Pentium III processzorral
 • ABIT BE6 II alaplap, Ultra DMA66
 • 12MB SDRAM 100MHz
 • 18.2GB EIDE Ultra DMA HDD
 • 1.44MB 40 megajob
 • 1.44MB Floppy Disk Drive
 • RIVA TNT2 Ultra TV-OUT videokártya 32MB
 • SoundBlaster 128 PCI hangkártya
 • Fax modem 56Kbps V90
 • ATX tápegység
 • Microsoft Windows 98
 • Win98 Angol vagy Magyar billentyűzet

Celeron
 500MHz Nettó ár: 229.900 Ft

Pentium III
 600MHz Nettó ár: 299.900 Ft

Az ACOMP konfigurációkhoz nálunk
 vásárolhat Windows 98 szoftvert.

Általános árak, ajánlatok

Az ACOMP Zenith az Intel Pentium III processzorral elérhető legnagyobb teljesítményt nyújtja. Minden, amit Ön csak elképzelhet, belekerült a gépbe egy szenzációs árfekvéssel. A legújabb technikát képviselő DVD meghajtó, az egyik leggyorsabb TV kimenetes 32MB-os VGA kártya a RIVA TNT2 Ultra, a hangkártyák csúcsa a SoundBlaster Live!, minden feladatra elegendő gyors elérésű 128MB memória, hatalmas 18.2GB-os merevlemez és nem utolsósorban az ABIT legjobb alaplapja, mely a szuper gyors Ultra DMA 66-os merevlemezeket is kezeli: a BE6 II. A gép átvételkor már minden készen áll az azonnali munkára: Vásároljon nálunk Windows 98-at és ajándékba 1 hónap korlátlanul használható Internet előfizetést adunk. DVD filmeket nem csak a monitoron nézheti, hanem a TV kimenet használatával bármely televízió is. A gép a kedvezőbb vételár érdekében Celeron 500MHz-es processzorral is megvásárolható.

Az ACOMP Xplorer egy optimálisan kialakított játék- és munkagép. Gyors 64MB memóriája és 12.9GB merevlemez kapacitása elengedhetetlen a programok futtatásához. Nagy teljesítményű RIVA TNT2 Vanta 32MB-os videokártyája, éles és kifogástalan képet biztosít minden alkalmazásban. A gép DVD meghajtót és eredeti SoundBlaster 128 hangkártyát tartalmaz, hogy Ön hazavihesse otthonába a mozi varázsát. A rendszer alapját az ABIT legjobb alaplapja: a BE6 II képezi.

Az ACOMP Base egy döbbenetesen kedvező árfekvésű, mindennel felszerelt konfigurációnk. A gépet Intel® Celeron processzorral ajánljuk, 400 vagy 500MHz-es változatban. A beépített 40x CD-ROM, az 56Kbps fax modem és a hálózati kártya egy komplett rendszert alkot. A gép 8.7GB-os merevlemezre elegendő kapacitású bármely program számára. Ezzel a géppel azonnal elérheti az Internetet, faxot küldhet és fogadhat, de akár egy többgépes hálózat része is lehet!

Természetesen mindhárom gépünk „Year 2001” kompatibilis!



Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat-Vasárnap: ZÁRVA
 A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig, Vasárnap 10-18 óráig
 Áraink az ÁFA-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

ACOMP REST 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 88 Tel./Fax: 330.5547, 330.5645

Internet: www.acomp.hu

Faxbank: 2-333-666/147777

ACOMP

Számítástechnikai Kft.

AGE OF WONDERS

★ A legjobb játék, amivel nem játszik a kutya sem?!

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Epic Megagames
Kiadó: Gathering of Developers
website: www.ageofwonders.com
Minimum konfiguráció: P166, 32MB RAM
Ajánlott konfiguráció: P266, 64MB RAM
3D gyorsító: –
Multiplayer: PBEM, LAN, Internet

A "jótól lopni nem szégyen" mondás már jó ideje ott kering a játéklejlesztők pákosztos buksijában. Lara néni és a Quake esetében meglehetősen nyilvánvaló a folyamat, ám szép lassan a Heroes of Might and Magicet is utolérte a gyászos sors. Ez persze nem baj. Sőt, az erősen Heroesra hajazó játékelőzetéseket nézegetve határozottan élvezeteg vigyor szokott arcomon elterülni. E nem túl étvágygerjesztő pillanat legutóbb az Age of Wondersnél esett meg, aminek családfája még csak véletlenül sem lehet kérdéses. (Illetve nagyon is kérdéses, de ez csak a későbbiekben derül ki.) Bárhogy is legyen, a programozó urak ezúttal telibe találták azt a bizonyos céltáblát. Holott a szerep- és stratégiai játékok emészthető formába történő ötvözésébe már sok jónevű csapatnak beleért a bicskája – az Age of Wonders azonban egy igen másnapos és igen álmos tesztelő ösztönös rosszindulatával is



Egy takaros kis hobbit város, ami éppen Velencét játszik

elbírt. Akad ugyan egy-két támadható pontja is a programnak, mindent összevetve azonban a maga műfajában igen csak a toplisták élé felé kacsingat a drága, még ha az egyik legnagyobb online játékmagazin, a Gamespot szavazásán el is nyerte a kétes értékű "A legjobb játék, amivel a kutya sem játszott"-díjat.

Lopez Bt.

Mikor először szemügyre vettem vizsgalódásunk tárgyát, azonal hatállyal a "Heroes 3-klonok" dossziéjába iktattam. Mint később kiderült, ez elhamarkodott lépés volt. Kissé belemelegedve a játékba rá kellett jönnöm, hogy akad még egy-két távoli rokon. A városok fejlesztése és a politikai rendszer kísértetiesen hasonlít

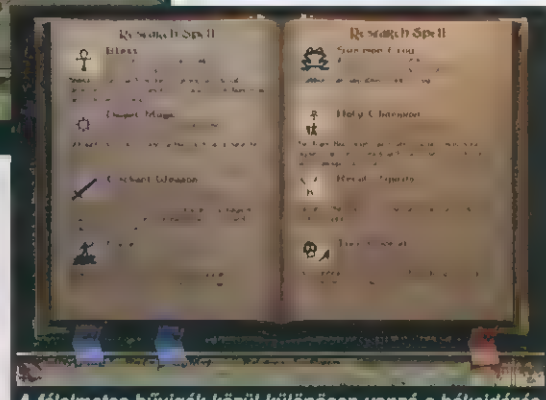
Warlords III-ra, míg az ütközetek lefolyása, illetve a hősök "menedzselése" inkább a Masters of Magicre emlékeztet. Az Epic/Triumph duó nyúlásügyi részlege alapos munkát végzett: a

műfaj szinte minden klasszikusától igyekeztek a legjobb ötleteket ellopni, s ez többé-kevésbé sikerült is.

A háttértörténet, ha nem is túl eredeti, de legalább hangulatos. Eszerint az Elf Királyság békés hétköznapijait nem mindennapi esemény szakítja meg: egy nagy halom szociopata kreatúra ront elő a tenger irányából, s békés körutat tesznek a hegyesfűlűek szent völgyében. E szimpatikus ünnepek lennének az emberek, s mint általában, most is sikeresen pacifikálják a barbárokat. Maga a történet a túlélő elfek két szektájának küzdelméről és az elveszett földre való hazatérést dolgozza fel. Az elf király, Inioch két utódja is túlélte a véres időket: Julia, a erdőben kóricáló aranyos kis erdei elfek megtestesítője és Meandor, az elátkozott barlangok

mélyén sunnyogó sötét elfek vezetője. A két vezér célja ugyan megegyezik (viszsa a szülőföldre), ám az ehhez vezető útról ugyancsak eltérő nézeteket vallanak. Olyannyira, hogy a kezdeti ellenszenv hamarosan véres polgárháborúvá fajul – márpedig egy ilyen szép, össznépi hirtől a kontinens többi intelligens (azaz hadra fogható) népe sem maradhat ki.

Ez lenne tehát az alapfelállítás, végső célunk a térkép távoli, keleti sarkában megbúvó völgy elérése lesz. Kellemes húzás, hogy az ide vezető út mikéntje csakis rajtunk múlik. Mi dönthetjük el, hogy mely népekkel fogunk össze és melyeket



A félelmetes bűvigék közül különösen vonzó a békakidézés

pusztítjuk el, ami – elvileg legalább is – igen jól tesz majd a hosszú távú élvezhetőségnek. Ez a törekvés egyébként a játék egészére jellemző, mind a hadjáratok (épphogy többes szám: mindkét félhez 1, azaz egy darab tartozik), mind a hősök fejlődése, mind pedig a fajok tekintélyes száma szinte hipnotikusan susogja fülünkbe: játssz még velem, variálható vagyok, játssz még velem...

Még egy apróság: a játékhoz a legújabb divatnak megfelelően mellékeltek egy kompakt kis küldetészerkesztőt, amivel ki-ki kedve szerint kiélheti a szürke hétköznapi minden frusztrációját. Akinek pedig ez sem elég, az az Interneten szétnevezte térképek és küldetések egész hegyeit töltheti le. Jómagam több, igen korrekt site-ra is leltem, ahol méret szerint válogathattak az időmilliomosok a pályák között. Hát kérem: lehet kutakodni.

Rokon lelkek

Heroes of Might and Magic III

Műfajában az örök etalon, még a kicsit fapados 2D grafika és öregeske megoldásai ellenére is. (ld. **576** '99/5 – 95%)

Warlords III

A fantasy-stratégák egyik dédelgetett kedvence, bár rút kinézete nem tett jót eladási statisztikáinak. (ld. **576** '97/10 – 85%)

Lords of Magic

Nagypályás Heroes-koppintás, remek hangulattal. (ld. **576** '98/3 – 93%)



Érdekes. Én ezt a hőst láttam már a Nyugati aluljáróban

Fajok & hősök

A már emlegetett fajokból akad egy pár, szám szerint tizenkettő. Saját városokkal, csapatokkal és hősökkel. Yikes! A szokásos fantasy-toposzon kívül (orkok, goblinok, emberek, elfek stb.) akad egy-két határozottan egzotikus kompánia is, mint például a Frostlingek (tundralakó népség, néhány egészen különös állatával fűszerezve) vagy a halflingok szőmű hordái. A Warlordsból is ismert megoldás, hogy az egyes fajok változatos módon viszonyulnak egymáshoz. Ez egyrészt a politikai manővereknél számít sokat: egy élő-holt-lörpe koalíció összehozása például igen problémásnak ígérkezik. A pillanatnyi politikai helyzetet egyébként saját huncutságaink is komolyan befolyásolhatják, mert egy adott fajhoz tartozó város lerombolása után például követőinket jó darabig igen hűvös fogadtatásban részesítik. Emellett a megszállt városok lakosságának kedélyállapotát is nagymértékben meghatározzák a faji előítéletek, ami rosszabb esetben lázongást, illetve új seregek felállításakor irreálisan drága gyarlási költséget és alacsony morált eredményez. Egyetlen megoldás kínálkozik az efféle polgári engedetlenség letörésére: a Nagy Bajszos Testvér által is előszere-ttel alkalmazott erőszakos betelepítések. Az alapelv egyszerű: a lázongó városba vezényeljük át egy másik, baráti faj lakta település egyedeit, s a közhangulat máris idillivé válik. Hogy az őslakosokkal vajon mi történik, inkább ne fesszegek – az efféle izetlen kérdések úgysem bírnak különösebb jelentőséggel. Kellémellen kísérőjelenség, hogy az efféle át-szervezések ideje alatt nem igazán tudunk építkezni, ám hosszú távon még így is megéri a dolog. Némi mértékletes-ség viszont ilyenkor sem árt, mivel egy-egy ilyen manőver drasztikusan csökken-li népszerűségünket az érintett kompánia körében, ami más városokban nyílt lázadásokhoz vezet. Ezek a felkelések egyébként rendkívül idegesítőek tudnak lenni, mivel a helyőrség minden ütközet nélkül kiszorul a városból, úgyhogy nagyobb települések esetén már lehet is készíteni az ostromgépeket.

Ami hőseinket illeti, itt igencsak visszaköszönnek a Heroes-hagyományok. Minden-kire adott mennyiségű és típusú ereklét pakolhatunk, ezek alkalmadtán igen komoly bónuszokkal kényeztetik az illetőt. (Juji, mekkora közhelyet sikerült összehoznom!) A fiúk/lányok amúgy folyamatosan fejlődnek, s egy-egy szintlépéskor adott mennyiségű pontot oszthatnak szét karakterisztikáik és képességeik között. Hál'Istennek a Heroes véletlenszerűen kisorsolt képességei itt nem köszönnek vissza, ki-ki kedvére való hősöket esz-kábálhat össze. Tapasztalati pontokat a diadallal végződött ütközetekért inkaszálhatunk, bár ezekkel nem bánik túl bőkezűen a program. Mondhatni piszok ne-héz a fejlődés, ezért a verejtékes munká-val feltáptolt hőseinkre úgy kell vigyáz-nunk, mint a szemünk fényére. Kasztok egyébként nincsenek, csakis a szintlépések-kor kapott pontok szétosz-tásán múlik, hogy a fickó bősé barbár vagy elmés varázsló lesz. Az viszont itt is igaz, hogy a sereg ütőerejét alapvetően befolyá-solja a vezér szintje és képességei. Csak zárójelben jegyzem meg, hogy min-den hadjáratban illetve küldetésben van egy központi hős, akinek a halála a játék végét is jelenti – nyilván ő az, aki mellé érdemes igen komoly testőrséget rendel-ni. Mint ahogy azt sem árt figyelembe ven-ni, hogy hőseink, katonáink és megma-radt nyersanyagunk egy részét "továbbvi-hetjük" a későbbi ütközetekbe is. Egy-egy marconabb bajnok halála után tehát érde-



Goblinok és halflingek mérkőzését vagyétek fix kettesre



A takarékos hadvezér a következő csatára is "átszajzol"



A mágikus menedzsmentben készülő varázslat felkelti egyes utazási irodák figyelmét is: véletlenszerű teleport!

mes a sportszerűtlen, ám nagyhatalmú "load game" erekléhez folyamodunk. Hősökből egyébként sosem elég – ha csak lehetőségünk nyílik rá, folyamatosan bővítsük bajnokaink táborát. Érdemes mindenkit egy adott feladatra specializálni, pl. külön felderítőket, varázslókat és had-vezéreket kitenyészteni. Az efféle húzá-sokat az Age sokszínű és szabadon kom-binálható fejlődési rendszere maximálisan támogatja, úgyhogy erősen ajánlott a kézi-könyv képességlistájának végignyázása. Nem szóltam még a varázslatokról, hol-

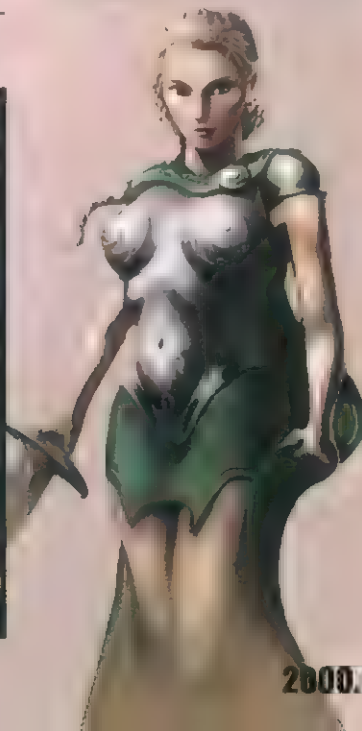
sztett a gonosz lények útját blokkoló Szent Erdő, illetve a hosszú felderítő utakat ala-posan lerövidítő, Véletlenszerű Teleport. Az igazat megvallva – sűjtsem le rám a Heroes-fanok illuminátusa – az Age of Wonders varázslatai sokkal színesebbek és jobban használhatóak, mint eddig bármelyik, hasonló kategóriájú játékban. Érdekes csavar az is, hogy minden va-rázslatszférának megvan a maga ellen-párja (tűz-víz, föld-levegő, élet-halál), s mindkettőben a hős nem lehet jártas. Ma-gyarán szólva bajnokunk nem tud egy-szerre anyagi áldást szórni és élőhalott hordákat idézni. Bezony. Ósmágusi ámok-futásunknak korlátot szabhat még a va-rázslatokhoz szükséges mana is, melyet elsősorban a vadonban megbúvó mana-kutak, másodsorban pedig életben lévő hőseink termelnek. Arra mindenesetre ki-ki készüljön fel, hogy a Heroeshoz képest sokkal nehezebb és kínosabb feladat egy igazán életképes varázslót összehozni. Nem elég, hogy a fejlődés lassú és veszé-lyes, mindezt tetézi, hogy a varázslatokat egyenként kell krefejleszteni hőseink számára – mégpedig manánk folyamatos felhasználásával.

Városok

A győzelem szempontjából kulcsfontossá-gú építmények, bár jelentőségük koránt-sem akkora, mint a már eddig is sokat emlegetett Heroesban. Már volt szó a vá-rosek faji hovatartozásával kapcsolatos problémákról, úgyhogy ezeket nem rago-znám tovább. A települések az esetek tú-lnyomó részében némi pénzmagért cseré-be állnak be dicső lobogónk alá, bár akad-nak renitensek is – na, ezeket lehet majd jól megostromolni. A városoknak négy kü-lönböző fejlettségi fokozatuk van, ettől függ az adott helyen gyártható egységek listája, valamint a körönkénti adó is. Ma-gától értetődő, hogy érdemes a lehető leg-rövidebb időn belül felfejleszteni városaink-at, még ha ez időlegesen le is apasztja kincstárunkat. Na persze ennyire nem lesz egyszerű a dolog, mivel minden tele-pülés csak egy bizonyos szintig fejlődhet. Ez egyébként a méret függvénye: az egyetlen mezőt elfoglaló városokat egyál-talán nem fejleszthetjük, míg a négy me-zőn terpeszkedőket akár negyedik szint-re is feltuningolhatjuk. Fontos szabály: a városokban mindig tartsunk megfelelő helyőrséget, az AI ugyanis nemcsak jól, hanem agresszívan is játszik. Legalább is normál fokozattól felfelé – ilyenkor már nem engedhetjük meg magunknak a gyengén védett várak luxusát. Külön kel-lemetlenséget jelentenek a morózus



Családi mosolyalbum, ahol nemcsak a barátok, hanem az ellenségek is feltűnnek



városokban jelentkező, az előbbieken már boncolgatott lázongások, melyek le-
verése rengeteg időt és nyersanyagot
emésztet fel. A helyőrségeken tehát nem
érdemes spórolni, érdemes legalább 2-3
gyengébb egységet tartani az efféle zűrés
területeken. Nagy ötlet, hogy a városok
környékén lévő területet elfoglalásával
(á la Civilization) a begyűjtött adó
mennyisége drasztikus zuhanásba kezd.
Ez is egy mód arra, hogy az ellenséges
hadakat kicsalogassuk a jól kiépített kis
búvóhelyükről – bár az igazat megvallva
én nemigen szoktam efféle manőverekkel
pepecselni. Ami viszont nem tetszett, az
a városban felhúzható épületek gyér vá-
lasztéka. Mondjuk ilyesmi nincs is: fej-

Kétesélyes küzdelmeknél tehát marad a
manuálisan lejátzott ütközet, ami viszont
...hát ízé. Maradjunk annyiban, hogy nem
ez a játék legfőbb erőssége. Először is
néhány pozitívum: a játéktér nagy, így
összetettebb hadmozdulatokkal is meg-
próbálkozhatunk. Ez nem rossz. A cse-
lekmény körökre osztva zajlik, tehát az
egységek nagyjából akkor és azt csinál-
ják, amit szeretnénk. Ez eddig jó. Viszont
az a vizuális borzadály, amiben az ütközet
zajlik! Jáj! Mikor először megpillantottam
ezt az izét, azonnal kiszédült kezemből
az egér. Idővel aztán sikerült hozzászok-
nom a nem épp lélegzetelállító grafikához,
de egy nagybetűs EJNYÉT akkor is meg-
érdemelnek az alkotók. Ettől függetlenül

táborozik. Ilyenkor
roppant vicces do-
log történik: ők is
beszállnak a csatá-
ba. Az efféle össz-
népi mulatozás kü-
lönösen ostromnál
szokott vicces len-
ni, mivel egy-egy
pálya végén már
egészen brutális
méretű pofozkodá-
sok is kialakulhat-
nak. Az efféle csa-
patösszevonásokra
amúgy szükségünk
is lesz, mivel egy



Eric szintet lépett, szóval jár neki a fülvakargatás



Menjünk mondjuk arra. Az is egy irány, arra is lehet lopni...

leszhetjük a várost, építhetünk falat, ke-
reskedhetünk... nagyjából ennyi. Mit
mondjak, ennél azért lehetne egy kicsit ér-
dekesebb is a dolog. Még egy apróság: a
legyártott egységek fenntartási költsége
igen komoly összegeket kóstál, tehát a
gyengébb vagy használhatatlan bandákat
nyugodt szívvel eresszük szélinek.

A játék egyik döntő mozzanata, hogy mi-
lyen gyorsan sikerül a baráti fajok lakta
városokat és a vadonban rejtőző erőforrá-
sokat uralmunk alá hajtani (ez utóbbiak
nagyjából megegyeznek a Heroesből
megismert helyszínekkel). Érdemes az
első adandó alkalommal egy-két fős fel-
derítőcsapatokat létrehozni, s a lehető
legnagyobb területet bebarangolni. Minden
bizonytalanságnak majd veszteségeink,
de még így is megéri a dolog. Külön nyá-
lánság, hogy a vadonban bókászó, ba-
ráti fajokhoz tartozó egységek általában
ingyen és bérmentve hajlandóak szolgál-
tatunkba szegődni.

Harcra fel!

Két ellenséges hadsereg találkozásakor
ütközet jön létre. Bizonyára meglepő, de
így van. Kissé bővebben kifejtve e remek
témát: választhatunk, hogy az adott csatát
személyesen kívánjuk-e megvívni, vagy
a piszkos részleteket rábízuk a gépre.
Az utóbbi lehetőséggel akkor érdemes él-
ni, ha főlányunk elsőpró, ez esetben
ugyanis a gép igen gyors és korrekt mó-
don múltidőbe teszi az ellenséges hada-
kat. Egyenlő erők küzdelmének már nem
ennyire rózsás a helyzet, mivel a program
helyenként igen meglepő eredményekkel
rukkol elő. Mondani se kell, hogy általában
nem mi vagyunk a kedvezményezettek.

nem rosszak az üt-
közetek, a megfele-
lő taktikai éleslátás-
sal megáldott játé-
kosok egész komoly
türelő ellen is győze-
delmeskedhetnek.
Az íjászok, illetve
varázslatokat lődö-
ző hősök különösen
jól használhatók egy
ravaszul manőverező (s nem utolsó sor-
ban: türelmes) hadvezér kezében. Varázslat-
oknál egyébként nem árt figyelembe
venni, hogy a magasabb szintű bűvigék
leidézése akár több körig is eltarthat.

Előfordulhat, hogy a megtámadott sereg
tőszomszédságában több más banda is

seregben csak nyolc egység illetve hős
lehet. Márpedig egy igazán véres város-
romhoz ez édeskeves lenne... Külön nyá-
lánság, hogy hőseink mellett a gondjaik-
ra bízott egységek is fejlődnek. Az efféle
veterán-csapatok rendkívül értékesek
lesznek majd a végjátékban, úgyhogy ér-
demes őket az igazán sorsdöntő ütköze-
tekre tartogatni. Kissé Civilization-szagú
a dolog, de annyi baj legyen – Meier bá-
csitól lopni igazán nem szégyen.

Az ütközetek érdekes alfaját képezik a
labirintusok felderítésekor kitörő híngek,
mely dicső hadaink és a bent éledelő
szörmök találkozásakor szoktak létrejö-
ni. Az alapképlet meglehetősen egyszerű:



A kubikosok szakszervezete ünnepélyesen zászlót bont

be kell menni, meg kell keresni az őslako-
sokat, megrendszabályozni őket, majd a
szerencsésen kézre került varázstárgya-
kat hősünkre aggatni. A fent nevezett hős
nélkül tehát sok értelme nem is lenne az
egész törtéretnek, az ő részvétele viszont
némi kockázatos. Néha ugyanis egé-

szem elképesztő ocsmányságok kevered-
nek elő – tehát fő az óvatosság!

Summás summa

Tömören és röviden: ez egy igen élvezes-
tes játék. Kezdetben ugyan elég vissza-
fogottan nyilatkoztam róla (Ez így nem
pontos. TJ-nél a visszafogottság így
fest: "Te Lákusz, ez majdnem olyan
rossz, mint amilyen randal!" – CoVboy)
ám néhány napi játék után eloszlottak elő-
ítéleteim. A külsőn ugyan nem nyerte el
maradékalanul tetszésemet, különösen
nem 1024*768-as felbontás mellett, egy
méretezhető monitoron. A hangyányi fi-
gurák és tereptárgyak néha kifejezetten
röhejesen festenek, ami különösen harc
közben csal könnyeket az igényesebb
játékosok szemébe. Arról nem is szólva,
hogy nagyobb felbontás mellett a program
irrealisan lassul, ami egy önértékes PC-
s számára felér egy mélyütéssel. Könör-
göm, itt csak sprite-okat kell(ene) mozgat-
ni – nem hinném, hogy egy PII-300-as
képtelen lenne megbirkózni e feladattal.
Maga a táj és az állóképek ugyan hangu-
latosra sikeredtek, ám az összehatás még
így is távol áll a tökéletestől. Zene, han-
gok: na igen, ilyesmi is akad a játékban,
de ezek sem sorolhatók a "felejtethetetlen"
kategóriába. Külön-külön tehát az Age
egyik eleme sem kiemelkedő, ám az
összehatás mindenért kárpótol. A fajok
egyensúlya szinte tökéletes, a játékmé-
net változatos, a variációs lehetőségek
végtelen száma pedig jó darabig a moni-
tor elé szögezi az egyszerni felhasználót.
Egy biztos: az Age of Wonders azon ke-
vés program közé tartozik, melyet az em-
ber még hónapok múltán is elő-elővesz
egy gyors ütközet (vagy nem annyira
gyors hadjárat) erejéig.



külsőn/belbes

LÁTVANYOSSÁG	■■■■■■■■■■
JÁTSZHATÓSÁG	■■■■■■■■■■
STRÁVATOSSÁG	■■■■■■■■■■
ZENEBONA	■■■■■■■■■■

summa summarum

Igen kellemes darab, csak eltart
egy darabig, míg erre rájövünk

végítélet

84%

THEOCRACY

★ Command and Conquistador, magyar módra

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Philos Laboratories

Kiadó: Ubi Soft

website: www.philoslabs.com

Minimum konfiguráció: P233, 32MB RAM

Ajánlott konfiguráció: P-II 400, 128MB RAM

3D gyorsító: –

Multiplayer: LAN, Internet

Az utóbbi időkben nem sok babér termett kis hazánk Mexikó felé ténfergő fiainak – elég, ha csak a '86-os foci VB máig kísértő kellemetlen emlékeire gondolunk. A gyalázatos 0:6 óta majd' másfél évtizednek kellett eltelnie, hogy újra magyar "hódítók" érkezzenek Közép-Amerikába:ők a Philos Laboratories, és az aztékok földjén játszódó real-time stratégiájuk, a Theocracy.

A Tollas Kígyó és hű alattvalói

Játékunk kerettörténete szerint az 1400-as évek elején járunk, Kolumbusznak még talán a szülei sem élnek, így Amerika őslakói mit sem tudnak arról, hogy ők valójában indiánok, hiszen csak száz év múlva kereszteli el őket így a hite szerint Indiába jutott felfedező. A derék rész-bőrűek boldogan éldegélnek otthonaikban, buzgón hódolnak a Tollas Kígyónak és a természet isteneinek, miközben fehér hódítók híján a maguk kis intrikáival és háborúival ütik el unalmas perceiket. A mai Mexikó teljes területét elfoglaló, és egészen Panamáig húzódó azték birodalom fénykora ez: öt törzs él egymás mellett viszonylagos békében és nyugalomban, név szerint: az Axocopan, a Yaxuna, a Huatlepec, a Teotitlan, és az Iztahuacan nemzet (persze, hogy kimondhatatlanok a nevek, most mit vártok egy olyan néptől, ami Popocatepetlnek nevezi el a szent hegyét?!). A gondok ott kezdődnek, amikor egy elnyomott kisebb törzs megundorolja a sok Nagy Testvér szerető gondoskodását, fellázad, és elzavarja a területéről az összes nem odavalósít. Új zászló kerül a térképre az Atlan törzs színeivel, ami teljesen felborogtatja az erőviszonyokat és összekuszálja a törzsek egymás közötti diplomáciai kapcsolatait. Mindenki egyre sandább tekintettel méregeti a szomszédait, majd elkerülhetetlenül kitör



Derék alattvalóim sorban állnak a piros lámpás ház (a Naptemplom) előtt

a háborúskodás, aminek majd jó másfél évszázad múlva vet véget a spanyol hódítók érkezése. A történelemkönyvek szerint a konkvizistádorok egy az egyben lesöpörték a föld színéről a teljes azték kultúrát, mi azonban megkapjuk az esélyt, hogy a rendelkezésünkre álló néhány évtized alatt erős és egységes birodalomra kovacsoljuk az anarchia szélén álló törzseket, majd visszapofozzuk a tengerbe Cortezt és díszes társaságát...

Age of CivCraft, avagy mixeljük játékok!

Bár a játékot mindenképpen a real-time stratégiák közé kell sorolnunk (a készítői is annak tartják), a Theocracy elég meszsze jár a Warcraft és társai által kitaposott ösvénytől. Már a valós idejű jelzőt sem kaphatná meg igazán a program, hiszen amíg tartományainkban ügyködünk, építkezünk, katonákat képezünk ki, nyersanyagokat termelünk, az idő gyakorlatilag nem telik. Ha kiadtunk minden parancsot, ellátunk utasításokkal minden embert, kijelöltük a felhúzó épületek helyét, ki kell lépnünk a nagy térképre és elindítani az idő múlását. Gyorsan átpörgetünk néhány hónapot, és derék alattvalóink már végeztek is a munkával! Ez jóval realisabban teszi a játékot a szokványos RTS-eknél: itt nincs olyan, hogy "jaj, jön az ellenség, de a két perc alatt, míg ideér,

gyorsan felépítek hat őrtornyot, és csinálok egy rakás katonát". Egy-egy speciális egység ki-képzése hónapokba kerülhet, míg mondjuk egy nagytemp-lom felépítése akár évekig is húzódhat. A Theocracyban nincsenek hagyományos értelemben vett küldetések: adott a provinciákra osztott térkép, ahol megtervezhetjük,

merre akarunk hódítani, kit akarunk megtámadni. A provinciák között karavánokkal szállíthatjuk a nyersanyagokat és a hadseregeket oda, ahol éppen a legnagyobb szükség van rájuk – a játéknak ezt a részét tekintve a Civilization-vonal áll hozzá a legközelebb. Az erőforrásokkal való gazdálkodás leginkább a gazdasági-manager játékokra emlékeztet – real-time stratégiákban legalábbis szokatlan a hét-féle nyersanyag szerepeltetése, amiknek még külön raktárakat is kell építenünk, különben nem tudunk mit kezdeni velük. Az épületek és egységek hierarchiája már nem lóg ki ennyire az RTS-hagyományok sorából: kellemesen összetett, de azért



E felderítőnek nem a terep "látványa" fogja szűrni a szemét

messze nincs annyi speciális épület és fejlesztési lehetőség, mint mondjuk az Age of Kingsben. Birodalmunkban egytől-egyig mindenki rabszolgának születik (szép kis államforma), viszont mindenkinek adott a karrier lehetősége. Rajtunk áll, hogy egy rabszolgából az isteneket kiengesztelő rituálé áldozata, vagy a szertartást végző pap válik – esetleg tűzoltó, katona, vagy vadakat terelő juhász.

Nehéz a dolga a katonának

Alattvalóink száma nem végtelen, csak a rendelkezésünkre álló népszaporulatból (ami népünk moráljától, a rendelkezésre álló kaja mennyiségétől, tehát közvetve tőlünk függ) dolgozhatunk. Így az emberekre is ugyanolyan (illetve még fontosabb és értékebb) "nyersanyagként" kell tekintenünk, mint mondjuk az aranyra. Jobb, ha elfelejtjük azt a hozzáállást, hogy "ha levágták száz katonámat, majd csinállok helyettük kétszázát" – már csak azért is, mert a bakák folyamatosan kapják a tapasztalati pontot a csatákban, és egy harcedzett veterán akár fél tucat "kopasz" újonccal is felér. Másfelől, ha komolyabb veszteség éri birodalmunkat, évekbe telhet, mire egyáltalán összegyűlik a pótolandó katonáknak megfelelő számú rabszolga – és akkor a kiképzés még el sem kezdődött... Tovább bonyolítja a helyze-



Hah! Az UTE-tábor kezdi bekeríteni a törzsemet!



Szülinapom alkalmából seregszemlét tartok népem felett

A színpalak mögött

Elég régóta hallani már a Theocracy megjelenése/meg nem jelenése körüli híreket. Miért is tartott több, mint három évig, mire a játék elkészült és március elején végre megjelenhetett? Jó kérdés, amire talán választ ad, ha röviden összefoglaljuk a játék Canosa-járásának tanulságos történetét:

'97 január – Elkezdődik a program fejlesztése, mindenki lelkes, és tele van energiával.

'97 július – Elkészül egy bemutatható demóverzió, amivel felszerelve a csapat kiadóját néz.

'97 szeptember – A kelet-európai fejlesztőket előszeretettel foglalkoztató Interactive Magic látja a legtöbb fantáziát a dologban, gyorsan meg is köttettk a szerződés.

'98 június – Másfél évnyi munka után az E3-on a Theocracy bemutatkozik a sajtónak. A fogadtatás vegyes, néhányan húzzák a szájukat, egyesek viszont (pl. az igazán mértékadónak számító PC Gamer) nem átalják egyenesen "Age of Empires-killer"-nek kinézvezi a játékot.

'98 december – Gondok jelentkeznek a kiadónál, a részvényeik árfolyama szélváltott vadliba módjára zuhan, elbocsátanak egy csomó embert, többek között a Theocracy producerét is. Közben elkészül a játék tesztelésre kész verziója.

'99 február – A I-Magic váratlanul bejelenteti, hogy törli az egész Theocracy-projektet. A Philosnái kitör a pánik, amit gyorsan lehűt az, hogy a gazdátlan játék után több kiadó is élénken érdeklődni kezd. Időközben nagy pezsgőzés közepette bemutatják a bétaverziót a magyar saítónak.

'99 március – A kiadó néhány hetes mérsékeltlen kedélyes tárgyalás után mégiscsak visszaveszi a játékot, viszont a producert ismét leváltják...

'99 április – Az I-Magic kénytelen-kelletlen bevallja a részvényeseinek, hogy a pénzügyi évet csekély ötmillió dolláros mínusszal zárták. A veszteséges boltot azonnal bezárják, a Theocracy ismét kiadó nélkül marad.

'99 május – A Ubi Soft átveszi az I-Magic félkész projektjeit – kivéve az erőszakossága miatt a cég profiljába nem illőnek kikiáltott Theocracyt és Mortyrt. Az E3-on újra kezdődik a házalás az immár gyakorlatilag kész programmal, a pletykák a Rage Software-t felváltott társalvosokról szólnak.

'99 július – Sikerül szerződést kötni egy új (a kiletét a nagyközönség előtt szigorú titokban tartó) kiadóval. A megjelenést szeptemberre tervezik.

'99 szeptember – A megjelenés dátuma tovább csúszik, időközben a Philosnál elkezdik teljesen újrarajzolni a játék grafikáját.

2000 február – Nemzetközi sajtótájékoztatón mutatkozik be a népnek a végre-valahára elkészült és kiadóra talált (a Ubi Soft mégiscsak bevállalta) Theocracy. A fejlesztők megszámojják az elmúlt három évben megőszült hajszalaikat, majd két újabb játék készítésébe kezdenek...



Vidám össznépi hírig, varázslatokkal. De vajon ki lőtt vissza?

tel, hogy a papjaink varázslataihoz "üzemanyagul" szolgáló manához csak emberáldozatokkal juthatunk. A mágia pedig igencsak erős, általában egész csaták dőlnek el egy-egy jókor elsütött támadó varázslaton, vagy egy sereg mágikus védelmén. Eppen ezért rengeteg energia- és időbe telik, mire sikerül varázshasználókat magunk mellé állítanunk. Nem árt, ha a mágia öt szférája közül egyre vagy kettőre specializáljuk magunkat, ennél többet úgysem lesz igazán lehetőségünk kifejleszteni. Varázstárgyakat is találhatunk a játékban (általában valamilyen mellékküldetés jutalmaként), ezek emberfeletti képességekkel és egy kisebb hadsereg erejével ruházzák fel tulajdonosaikat. Vigyázzunk rájuk, mint a szemünk fényére, akárcsak a hébe-hóba hozzánk csatlakozó hősökre, akik szintén a négyzetre emelik harci potenciálunkat. Tovább finomíthatjuk harci taktikánkat a formációk használatával: egy falanxban tömörült, vagy ék alakot felvett csapattal jóval hatékonyabban tudunk küzdeni, mint egy fejletlen csúrhébe. A program hat alapformációt ajánl, de napóleoni géniuszok nekiállhatnak sajátokat is tervezni. A harc megvalósítása egyébként teljes mértékben az RTS-hagyományokat követi, és mágia/hősök híján általában az íjások mennyiségén dől el. Közelharcba nem nagyon érdemes bocsátkozni – ropant látványos, ám áttekinthetelenségbe és irányíthatatlanságba hajló, ahogy több százán gyepláják egymást vadul a képernyőn... Egy valósidejű stratégiától elég

szokatlan a diplomáciai rész kihangsúlyozása, azonban itt nagy hasznát vehetjük: ha pénzzel vagy fenyegetéssel eljárjuk, hogy egy törzs szövetségére lépjen velünk, nemcsak szabadon átvonulhatunk a másik provincián, de ha tíz évig sikerül fenn tartani a barátságos viszonyt, szövetségünk területei beleolvadnak a mi birodalmunkba. Ha ilyen-olyan módszerekkel meghódítottuk egész Mexikót és nagyon nyeregben érezzük magunkat, menetrendszerűen megérkeznek a spanyolok hajói, ami azt jelenti, hogy egy ideig igen intenzív fogjuk gyakorolni a a robbanómotor négy ütemének egyikét (nem a sűrítést, nem a gyújtást, és nem is a kipufogást...). A jó hispanók olyan dolgokkal vannak felszerelve (lovak, páncélok, ágyúk), aminek már csak a látványa is porrá zúzza az eddig egekben szármaló morálunkat. Szedjük össze iszonyatos túlerőt, úgy talán lesz esélyünk a löfegyvereket használó és mágiára immunis (a keresztény Isten híveire nem hat a pogányok mágiája) betolakodók ellen. Ha már ők sem jelentenek kihívást, marad a multiplayer – azaz maradna, de multiban csak a program egyik gyenge pontjának számító harcot gyakorolhatjuk (semmi gazdaság, termelés, fejlődés, diplomácia). Igaz, a teljes játék több játékos megvalósítása a lehetetlennel volna határos, de ez mit sem változtat azon a tényen, hogy a multiplayer csaták nem nagyon tartják az egyszemélyes játékok szintjét.

Most jön a feketeleves

Aki csak egy kőszá pillantást is vetett a játék képeire, már sejtheti, min fogok most hosszan siránkozni... Nem lenne egészen jogos csúnyának bélyegezni a grafikát, inkább az alap-elképzelés a hibás a vizuális orgazmus elmaradásában. A koncepció az volt, hogy hatalmas hadseregeket vezényelhessünk grandiózus, óriási csatajelenetekben – ahhoz viszont, hogy a több száz katona elérjen a képernyőn, annyira kicsire kellett rajzolni őket, ahol már a grafikusok sem tehetnek csodát. A pici egységek könnyen összetéveszthetők egymással, főleg egy csata hevében, ami így könnyen válik irányíthatatlan vérfürdővé (pardon: vér nincs a játékban, a korhatár-címke elkerülése érdekében). Az épületek és a környezet attól függően tűnik kicsit vagy nagyon ko-



pámak, hogy milyen rég játszottunk utoljára az Age of Kingsszel. Ez még megbecsátható lenne, az már viszont kevésbé, hogy a különböző törzsek egységei és épületei között egyetlen bit különbség sincs! Az irányítás néhol feleslegesen túlbonyolított, a három szinten zoomolható terep helyeti is meghagyhatták volna a hagyományos kistérképet a sarokban. A hangok átlagosak, a zene viszont engem nagyon megfogott: nagyon hangulatos, és remekül illeszkedik a játék világához. Ezzel együtt a mai világban, ahol egy programot elsősorban a grafikája ad el, a játék kivitelezése könnyen okozhatja az egyébként tartalmilag minden elismerést megérdemlő Theocracy vesztét. Aki azonban a csillogó külső mögött a Játékra is kíváncsi, ugorjon bele, mert nem fogja megbánni: bár szigorúan szubjektív véleményem, és felveti a "kit érdekli?" szokásos kérdését is, én töredelmesen bevallom: legalább olyan jól elvoltam a Theocracyval, mint kis hazánk mostanában aktuális másik büszkeségével, az Imperium Galactica 2-vel. (A játék egyébként teljesen magyar nyelvű.)

Hancu

Rokon lelkek

Age of Empires 2: Age of Kings

Minden idők legjobb Microsoft-szoftvere grafikában és játszhatóságban magasan veri a magyar reménységet, összetettség terén azonban a Theocracy állja vele a versenyt! (Id. **576** '99/11 - 92%)

War of the Worlds

A "real-time is vagyok, meg nem is" stílus megalkotója hamar eltűnt a süllyesztőben, pedig a H.G.Wells-féle sztori elvileg biztosíték volt a sikerre... (nem teszteltük)

[illegible]

MINI GOLF MASTER

★ Lyukról lyukra – korhatár nélkül

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: eGames

Kiadó: eGames

website: www.egames.com

Minimum konfiguráció: P200, 32MB RAM

Ajánlott konfiguráció: P-II 266, 64MB RAM

3D gyorsító: –

Multiplayer: 2-4 fő/gép

Ha meg kellene határozni, nagyjából hol tart ma az emberi lustaság evolúciója, keresve sem találhatnánk szemléletesebb példát a számítógépes minigolfnál. Kezdetben vala a golf, amit a fásasztó testmozgással járó sportok helyett találtak ki. Golfozni csak lasacsakán, szépen, ahogy a csiga megy a jégén, úgy érdemes... Hova az a nagy rohanás?! Beleűtünk a labdába, aztán sétálgatunk utána kényelmesen, szabad levegő, testmozgás kipipálva, az izdadság és az izomláz fenyegető réme likvidálva.



A fenebe! Az a ventilátor kifújta a labdát a képernyőről!

Ezek után jött a minigolf azoknak, akiknek az a negyed órás séta is megerőltető: a fél megyét elfoglaló golfpálya beletér húsz négyzetméterbe, a mesterséges akadályok pedig vígan helyettesítik a természeteseket, sőt, még trükkösebbek is lehetnek. És ha még EZ sem lenne elég, itt az új inkarnáció: mit nekünk, természet, mozgás – leülünk a monitor elé és mi lehetünk a miniverzum legjobb golfozói! Hogy a lustaságon kívül miért lehet népszerű ez? Egyszerű a válasz: mivel egy játék tervezőjének némileg nagyobb szabadság adatik meg, mint egy golfpálya építőjének, a virtuális golfozók olyan helyszíneken, olyan akadályok közt játszhatnak, amiket a való életben igen nagy dőreség lenne kipróbálni. A Mini Golf Master is a pályatervezői fantázia szabad szárnyalásával próbálja eladni magát (na meg a dobozán ékeskedő hatalmas "37 Great Holes!!!" felirattal, amit esetleg erotikus utalásnak vehetnek a vészesen magas tesztoszteron-szintet mutató hímnemű egyedek – de ez a 37 talán még őket is lenyugtatja), így ez esetben is a lehető legvadabb helyszíneken telerelgethetjük a rikító színekre pingált golfballját. Csak

hogy néhány extrát említsék: egy repülőgép szárnya (menet közben természetesen), egy fa lombkoronája, biliárdasztal vagy a konyhai mosogató. Olyan előre nem látható mókás (?) akadályok is megkeserítik az életünk, amikkel normál golfpályán a leginkább esetben sincs dolgunk: megesis például, hogy egy csatornafedél alól előkukucskáló munkás, vagy egy "véletlenül ott felejtett" dinamitrúd aktív közreműködésével gurul tovább a labda, esetleg a katonai övezetben játszódó pályákon az elbarikádozott géppuskások nyitnak rá zárótűzet (biztos, ami biztos – attól, hogy a Híradó még nem számolt be golfballának álcázott csecsen terroristákról, még létezhetnek).

A Commodore gépek hőskorát idéző játékménetet a készítők a lehetőségekhez képest igyekeztek minél változatosabbá tenni, így a program kétféle irányítási és háromféle értékelési szisztémát vet be a játékoson esetlegesen eluralkodó unalom



A táblák igazat szólnak: egy kövér skinhead tartózkodik a csatormában

tély. Arra biztos nem lehet fogni, hogy a labda pályájának kiszámolásával izzadna a processzor, mert az elég messze áll a realitástól – inkább egy biliárdgolyóéra emlékeztet, ahogy a pálya szélét övező szegélyen pattog ide-oda. Kellő szakértelemmel akár ki is üthetjük a pályáról, de ekkor sem történik semmi különös, bevésnek a nevünkhöz egy büntetőpontot, és visszakapjuk a labdát. A hátrányt hamar ledolgozhatjuk egy mázlista ütessel, vagy a szanaszét heverő pénzérmék felszedésével: ezek bónusz ütést adnak, ha átgurul rajtuk a sokan szenvedett golyóbis.

Négy, egyenként kilenc lyukat magába foglaló pályán teheljük próbára a magunk, illetve maximálisan három felebarátunk idegeit. A multiplayer móka ízét azonban elveszi az, hogy nem lehet a saját labdánkkal elűtni a többiekét, így az ilyen játékok igazi sava-borsát adó bunkózás lehetősége kizárt. Egyéniben pedig nem olyan élvezetes a játék, mert gépi ellenfél nincs, az egyes pályák trükkjei hamar kiismerhetők, azt a helyzetet pedig igen nehezen tudom elképzelni, amikor valaki pusztán a kihívás kedvéért a "csakazértis megcsinálom három ütésből!!" csatakiáltással huszadszor is nekifekszik egy pályának. Azt szerencsére a kiadó is látta, hogy ebben a formában



Kicsit eklektikus stílusú konyha: kondér, mikró és az utolsó ebéd résztvevői

Rokon lelkek

3D Ultra Minigolf

Nagyjából egy súlycsoportban van a Mini Golf Masterrel, viszont van egy mókás multiplayer opciója. (nem teszteltük)

Links-sorozat

Az angolok előszeretettel választgatják legújabb tagjait minden idők legjobb játéka közé. Ez egyrészt azt jelzi, hogy az angolok nem egészen normálisak, másrészt meg azt, hogy ez a legjobb PC-n létező golfjátéksorozat. (nem teszteltük)

nem számíthatna milliós eladásra a termék, így a minigolf mellé még hat másik programjának (Frogger, Mah Jongg, Bingo és egyéb egyszerű játékok) a demóját is feltette a CD-re (ahol így már csak 400 mega hely maradt üresen), másrészt az alsó árkategóriát (a magyar boltokban úgy négyezer pénz körül lehet) és a legújabb közönséget célozta be magának. Mindezekkel együtt is azt kell mondanom, hogy fájdalom, de a Mini Golf Mastert a majd' egy évvel ezelőtt megjelent Sierra-féle 3D Ultra Minigolf magasan verí grafikában, ötletességben, és főleg a multiplayer játék élvezhetősége (ott ugyanis lehet ilyesmirel beszélni) terén.

Hancu

KULCSIN/BELBECS

ELVÁNYOSSÁG	■■■■■■■■■■
JÁTSZHTÓSSÁG	■■■■■■■■■■
ISZAVATOSSÁG	■■■■■■■■■■
ZENEBONA	■■■■■■■■■■

summa summarum

Budget-kategóriájú játéknak elmegegy

végítélet

69%

DRACULA RESURRECTION

★ Önkéntes véradókat várnak Erdélybe. Meg önkénteleneket is

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Index

Kiadó: Canal+ Multimedia

website: www.draculagame.com

Minimum konfiguráció: P133, 16MB RAM

Ajánlott konfiguráció: P166, 32MB RAM

3D gyorsító: —

Multiplayer: —

A z emberek általában szeretik rémisztgetni egymást. Hogy ennek a különös tulajdonságnak vajon mi állhat a háttérben, az egyelőre rejtély.

(talán az, hogy a legritibbebb emberi érzelmekre hatnak), de az viszont tény, hogy előszeretettel durrogatnak zacskókat elmélázó ismerőseik füle mellett, végtelenül boldogok, ha valakire ráordíthatnak, amikor az végképp nem számít rá – de mindenképp annak örülnek, ha olyan történeteket habzsolhatnak, amelytől aztán a frász töri őket. Tulajdonképpen a történetek legfőbb mondanivalója az, hogy "milyen jó is, hogy ez a sok borzalom valaki mással történt meg", de a rémtörténetek a média fejlettségi színvételől tökéletesen függetlenül általános népszerűség-

nek örvendenek. Modern korunk emberei Stephen King könyveiért és a Péntek 13-sorozatért bolondul, déd- és nagyanyáink Boris Karlofft nézték a moziban, ha egy kis üdítő rettegésre vágytak, de a XIX. század is olyan jeles irodalmi alkotásokat tudott felmutatni, mint Mary Shelley Frankensteinje vagy Edgar apó (ejtsd: Edgar A. Poe) történetei. Még távolabb utazva vissza a múltba pedig ott vannak a népmesék, amelyek legfőbbje – kis túlzással, persze – de hasonló ijesztő sablonokra épül. Példának okáért gondoljunk csak a Piroska és a farkas történetére, ahol mindössze drámaturgiai kérdés, hogy 6 éven aluliaknak vagy 18 éven felülieknek mesélik el.

A horrorhősök képzeletbeli toplistájának első helyén kétségkívül Dracula trónol, mióta csak egy Bram Stoker nevezetű úr 1897-ben kiadta Londonban az Erdély hegyei között tanyázó vámpírról szóló regényét. Lehet, hogy egy kicsiny gyermek nem tudja hol lakik és hogy hívják, de az biztos, hogy tudja, ki az a Dracula. (Az a csoda, hogy még nincs belőle McDonalds-menü és Kinder-tojás – most még...) Egyébként meg ki is az a Dracula? Stoker egy történelmi személyiségről, a Hunyadiak korában élő Vlad Tepes nevű román nemesúrról mintázta a figurát, akire a kedves papája ragasztotta a Dracula ("Sárkány") nicket. Hogy estebédjéhez fogyasztott-e önkéntelen véradóktól származó vért, azt nem tudhatjuk, az viszont történelmi tény, hogy a térség politikájának aktív résztvevője volt: állandó harcban állt a terjeszkedő török birodalommal, de alkalmasint fogságba vetette a mi Hunyadi Jánosunkat is. (A "szerencse forgandó"-alapon később vagy hét évig "élvezte" Mátyás királyunk vendégszeretét is, bár az apjával való bánásmódot figyelembe véve, az valószínűleg nem a Hotel Kempinkiből szállásolta be...) Mint ahogy tény az is, hogy kivételesen kegyetlen, szadista hajlamú emberke volt, aki parasztok ezreit húzatta karóba, néha csak azon okból, hogy gyönyörködjön a szenvedéseikben.

Az igazi Dracula azonban Bram Stoker nyomán úgy él a köztudatban, mint egy idősödő öregúr, vörös selyemmel bélelt kőpöngyegben, aki üde szüzeket (na jó, maradjunk inkább a "hölgyek" kifejezésnél) csábít a kastélyába hideg téli éjszakákon, ahol a vacsora ülőfogásaként

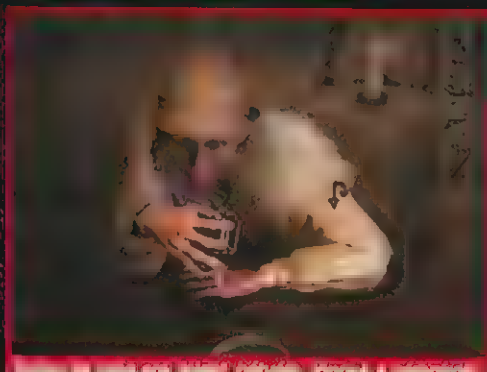
Rokon lelkek

Atlantis

A Cryo-játékok megszokott stílusában készült moka a továbbfejlesztett Myst-engine-nel. A stílus egyik alapműve (ld. **576** '97/7 – 88%)

Zork the Grand Inquisitor

Végtelen hosszúságú kalandjáték a hatóságilag betöltött mágjáról és egyéb hasonló ökörségekről. A kategória klasszikusa, és egyben fergeteges paródiája. (ld. **576** '98/2 – 90%)



a nyakukba mélyeszi hatalmas szemfogait, majd a hajnal közeledtével nyugovóra tér egy lakályosan berendezett koporsóban.

Fennmaradunk!

Dracula ezeregyedik feltámadását a francia Canal Multimedia által finanszírozott Dracula Resurrection című kalandjátékban érjük meg. A történet a Stoker-sztori kissé elferdített változata, amelyben a nevek ugyan ugyanazok, a szereplők viszont kevésbé. Az eredeti főhőse egy bizonyos Jonathan Harker nevű lelkész, akit Erdélybe küldenek, hogy lebonyolítsa egy üzleti ügyet bizonyos Draculával, aki Angliában szeretne egy nagyobb birtokot vásárolni. Jonathan felfedezi, hogy Dracula tulajdonképpen egy vámpír, aki éjszakánként ketchupra vágyik, de mielőtt még olajra léphetne, egy minden komfortot nélkülöző cellába helyezik el. Helyette Dracula megvissza Angliába, és vámpírrá változtatja Jonathan Mina nevű unokahúgának barátnőjét, Lucy-t, akinek sajnálatos állapotát kiszúrja egy dr. Seward nevű parafanómén... – és így tovább. A játék történetében viszont Jonathan abszolút nem lelkész, Mina pedig a felesége, akit



2000. febrúar #108 **576** Khyte 51

CODENAME: EAGLE

★ Vállalkozók kerestetnek végleges cártalanításra

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Refraction Games

Kiadó: Take 2 Interactive

website: www.take2games.com

Minimum konfiguráció: P200, 16MB RAM

Ajánlott konfiguráció: P-II 266, 32MB RAM

3D gyorsító*: Direct3D, 3Dfx

Multiplayer: LAN, Internet

Oroszországnak mindig lesz szava a világpolitika alakításában – ezt nemigen lehet kétségbe vonni.

Cárok jönnek, cárok mennek (épp most köszönt le ugyebár Borisz cár), de Oroszország mindig Oroszország marad. Olyan Péter nevű cárra viszont nem nagyon emlékszem, aki 1917 után uralkodva próbálta volna valóra váltani imperialista terveit. Gondolom a kedves olvasó sem. De akkor vajon miket zagyválnak össze itt a Codename: Eagle háttértörténetében? A magyarázat kézenfekvő mindazoknak, akik szokták nézni a Sliders című tv-sorozatot. Először is azt a tézist kell elfogadnunk, hogy párhuzamos világok igenis léteznek. Ha ezen túl vagyunk, mindjárt átlátható az egész. A sztori szerint valamikor az 1900-as évek elején volt legutóbb egy görbület a tér-időben, s az így létrejött párhuzamos világban 1917-ben meggyilkolják a cárt és az egész családját – de nem a kommunisták! A nép úgy szerez tudomást az ügyről, mint végzetes balesetről, s nem látnak semmi furcsát abban, hogy csupán egyetlen túlélője van a "balesetnek". A fiatal Péter cár pedig megkoronázása után terjeszkedő, agresszív politikába kezd. Először csak a szomszédos



Páncéltörők egymást közt

országokat támadja meg, de röviddel később már egész Európára, majd a világra fáj a foga. Persze a még szabad államok nem nézik tétlenül az eseményeket, s létrehozzák ellene a Szövetséget.

A történetünk kezdetén 1927-et írunk – a harc már több éve folyik. A háborúban egy Red nevű fazon irányítását vehetjük át, aki a Szövetségen egy különleges akciósportjában szolgál, az ún. Shadow Commandnél. Igazi univerzális akcióhőst köszönhetünk a személyében: ha kell, diverzánst, ha kell kémet alakít, s ha úgy hozza a sors, megállja a helyét repülőgép pilótaként is.

Az egyszemélyes kommandó

Úgy tűnik, a Take 2 mostanában előszeretettel vesz fel háborús játékokat a repertoárjába, hiszen még ki se heverhetünk a Hidden

& Dangerous (aminek ráadásul itt van már a küldetéslemeze is), s máris egy nagyon hasonló kalandba kezdhetünk. Bár a Codename: Eagle grafikailag és a játékmenetében is jóval elmarad tőle, mégis azt kell mondjunk: meglepetésként ugyanaz az érzés kerített hatalmába. Ha szemtel hunyunk az elnagyolt textúrák, és a kezdetlegesen kimunkált tereptárgyak felett, azért sok hasonlóságot tapasztalhatunk. Például azt, hogy hősrünket first person, illetve külső nézetből is irányíthatjuk, s nagyon körültekintően megszervezett küldetéseket kell végigcsinálnunk. Ugyanúgy, ahogy a Hidden & Dangerousban, minden küldetés teljesen más céllal zajlik. Hogy csak néhányat említsék a tízenkét misszió közül: van tűz szabadítás, ellenséges tábornok elleni merénylet, bombázó hadművelet, stb. Nem csak a feladatok vannak ötletesen kitalálva, hanem az is, ahogy teljesíthetjük azokat. Kalandjátékba illő a cselekmény fordulatossága. Az csak egy dolog, hogy minden bevetés előtt részletes tájékoztatót kapunk a főnökünkől (amúgy

Rokon lelkek

Hidden & Dangerous

A tavalyi év egyik legkellemesebb meglepetése, amelyben a II. világháború európai hadszínterein vezethetünk négyfős kommandókat a csatába. Remek kis darab volt. (Id. 576 '99/9 – 94%)

Rogue Spear

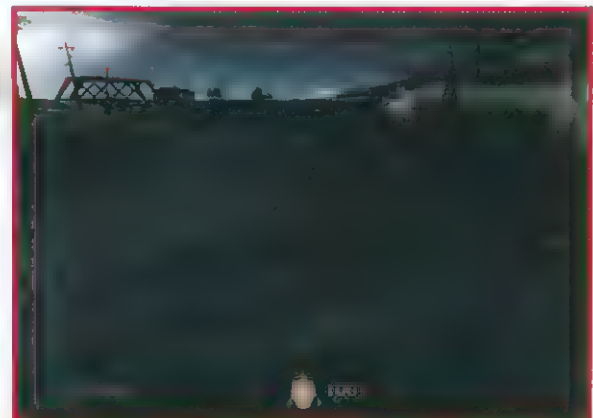
Tom Clancy nevével fémjelzett Rainbow Six frankó kis folytatása, ahol egy antiterrorista osztaggal páholyok a gonosz túszejtő bácsikat. (Id. 576 '99/11 – 87%)



Bumm a fejbe! Halott vagy, haver!

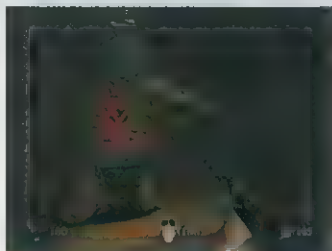
ez a 3D-s eligazítás is nagyon H&D-s utánérzet), de "kinn" a terepen még további fejleményekre számíthatunk. Például zárva találjuk a templomot, ahol kapcsolatba kéne lépniünk egy pappal, emberünk tehát az egyik meglőtt őrt faggatja, hol van a kulcs. Igaz, ezek a közjátékok elég szerények (néhány megsárgult fotón láthatjuk az eseményeket), de azért mégis kalandosabbá teszik a történetet. A betétek arra is jók, hogy a kontaktjaink érdekes hírekkel szolgáljanak, melyek révén kibontakozik a történet. Nem akarom lelőni a poént, de hősrünk több, mint egy szövetséges katona...

Önmagában már maga az akció is filmbe illő. Az iménti példánál maradván: miután elvégeztük a templomtoronyban az orvlövészi leendőinket, a távozásunkat meggátolando néhány orosz katona tűszul ejti a papot. Felettébb jópofa,



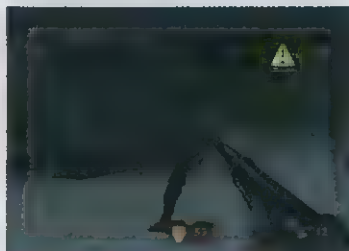
A románok cáfoiták, hogy újabb szutykot nyomtak a folyóba...

Sasmenés, avagy a küldetések rövid ismertetése



The Village Fool

Az első bevetésünkön néhány fontos dokumentumot kell elcsennünk az orosz rakéta-projektőről. Egy részeg sofőr helyét átvéve surranhatunk be a bázisra, aki egy üveg piáért boldogan megvált a munkájától. Állruhá – még előtte – az első őrtől szerezhetünk. A teherkocsival oda kell tolni a közeli ládához, hogy rakomány is legyen. Az első ellenőrzési pontnál csenhetünk iratokat, amikre a repülő-tér bejáratánál van szükség. A faházba a sperhaknival nyithatunk be, ami a hangár melletti lágában található. Miután megpróbáltuk kinyitni a széfet, a trófea mögött kiderül a kombinációt. Menekülni végül a páncélaúttal tudunk. Noha felrobbanják előttünk a hidat, át lehet ugratni.



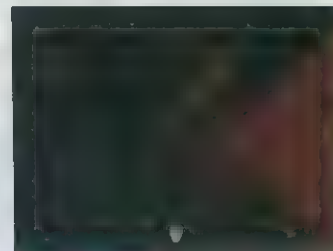
Ghost Rockets

Az ellopott papirokból az derül ki, hogy az első ún. Szellemrakéta prototípusa már kilőésre kész, s a következő éjjel útnak is indítják London felé. Be kell tehát hatolnunk a bázisra, és időzített bomba segítségével meg kell semmisíteni a kilövőállást. A szuperkém konspiratív módon nem a főkapun keresztül sétál be, mert tud egy rövidebb utat a hegyoldalon keresztül. A kilövőállást egy emelvényen találjuk. Miután az őrk felfedeznek minket, sürgősen el kell végezni a dolgot, mert beindul a visszaszámlálás, aminek igen nagy BANG! lesz a vége. A távozásnál a főkaputól nem messze találhatunk egy sziklahasadékat, amelyen keresztül átvághatunk a repülőter felé, és végül a kétfedelő gépet elcsörva léphetünk olajra.



The Assassin

Stromb ömög, az egyik legbefolyásosabb orosz tiszt meglátogatja a Volgán épült új gátat. Ez kitűnő alkalom egy merénylet megszervezéséhez. Először a templomban kell találkozunk a kapcsolatunkkal. A templomot azonban zárva találjuk. Az egyik ór a halála előtt elmondja, hogy egy tisztnél van a kulcs. Valóban: nem messze innen, fogva tartanak egy alakot, s az át is adja nekünk – na persze csak miután kiszabadítottuk. A templomban a harangtorony kinyitására három kell harangoznunk, majd el kell forgatnunk a keresztet. A paptól aztán "megadott" lövedékeket kapunk, s felmehetünk a toronyba elfoglalni a pozíciókat. Stromb kiiktatása után a papot mindenképpen ki kell menteni a katonák karmai közül!



The Dam

Ha már a gátnál vagyunk, nem ártana gátlástanul felrobbantani – ez ugyanis nagy érvágás lenne az orosz háborús gépezet számára. A templomban egy kétkulcsos orosz tiszttel beszélgetünk, akinek a társa azonban úgy tűnik, hűséges a jelenlegi cárhoz, s ellentétben a robbanóanyagunkkal. A kint parkoló páncélaúttal üldözöbe kell vernünk, s vissza kell szerezni tőle a cuccot. Utána a gépházból fel kell nyitni a zsilipeket, melyek közül a középső tetejére kell elhelyezni a dinamitot. (Le kell csúsznunk hozzá a gát oldalán.) A vízbe nem szabad esnünk, mert túl erős a sodrás, szóval pakolás után a kis mólóra kell átlugrani. Távozni a helyszínről a faházban tudunk.



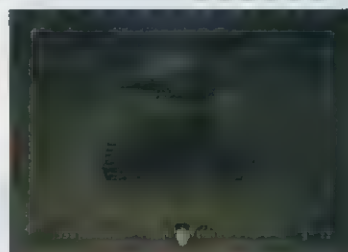
A Train to Catch

Az oroszok előszeretettel alkalmazzák a háborúban az ún. Necro gázt, amellyel az ember feltöltődve nekrofil lesz... Épp azon van, hogy útnak indítsanak egy szállítmányt a vegyi fegyverből. A feladat: megakadályozni, hogy a vonat célba érjen, és elzárni a szigeten fekvő gyárat a külvilágtól. Ezúttal kizárólag pilótaként szerepelünk. Ha még a vonat érkezése előtt bombázzuk le a vasúti hidat, két legyet ütünk egy csapásra. Ezután az anyahajónkat kell megvédenünk két csatahajótól, végül a szigetet másik hídját kell bombáznunk. A visszatérés a hajóra sem könnyű feladat.



Demolition Man

Itt az ideje, hogy előkészítsük a gyár teljes lebombázását. A civil áldozatok elkerülése végett az a legfontosabb, hogy először figyelmeztessük a közeli falu főnökét. Ezután a légvédelmi ágyúk kiiktatása a feladat. Először a falutól távolabb (!) eső gyártelepre menünk, mert nem elég, hogy fel kell robbantunk az ágyukat, de még a bombázás kezdete előtt fel kell keresnünk egy bizonyos Dr. Meiert, aki át akar állni a Szövetséghez. Utána természetesen végeznünk kell a másik gyárteleppel is, majd az egyetlen épen maradt hídron keresztül juthatunk el a vasúti alagúthoz – vagyis a kijáráshoz.



A Daring Rescue

Dr. Meier börtönben vár a kényszervallatásra, úgyhogy ki kéne szabadítani, mielőtt még kiszednék belőle az ellenállás adatait. A börtön felé azonban útba esnek az orosz flotta üzemanyagtárolói, úgyhogy előbb azokat is elpusztítjuk. Heves ellenállás várható, ezért nem árt, ha érkezésünk után kölcsönveszünk egy tankot! A börtönben nem elég ám csupán szélesre támasztani a Meier cellájának az ajtaját: utána meg is kell vedelnünk tudós barátunkat. Együtt menekülünk egészen a dokkban várakozó tengeralattjáróig. A tengeralattjárót végül repülő támadják meg, ellenük a légvédelmi ágyúval védekezhetünk.



Doom's Day Device

A hírszerzés szerint az oroszok egy tömegpusztító fegyver összeszerelésén dolgoznak valahol a Sinaifélszigeten, nekünk pedig lokalizálni kéne a bázis pontos helyét. Miután bejutottunk a kommunikációs toronyba, el kell küldenünk a hadvezetésnek a koordinátákat. Utána be kell szállnunk a veszteglő Zeppelinbe – a drótvásuton keresztül ereszkedhetünk le –, és fel kell robbantunk a pusztító szerkezetet. A robbanóanyag elhelyezése után a hajón talált kulccsal kinyithatjuk a szekrényt, amiben egy ejtőernyő hever. Az ejtőernyőt a levegőben kell kinyitni...



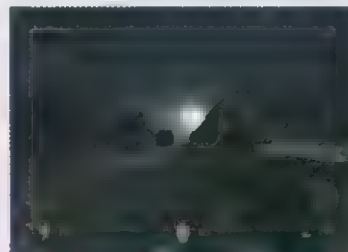
Wild Goose Chase

Úgy tűnik, a cári családnak nem minden tagját ölték meg: Anasztázia hercegnőt állítólag egy katonai bázison tartják fogva. Partnerünket, Gogglest már odaküldték, és egyszer csak segélykérő üzenet érkezik tőle. Már hozzá Anasztáziát, csakhogy "társasága" is akadt. Irány a hangár! Három üldözőjét kell leszedni. Ezután Goggles kényszerleszállást hajtott végre, de közben kigyulladt a gépe, és ő beleszorult. Hamar le kell szállnunk, s kihúzni őt. A pajtába húzódtva találhatunk gázolajat az ott parkoló tankba. Mielőtt bevinnénk a két hölgyet a közeli bázisra, még le kell szállmunk a bázis ellen vonuló katonákkal.



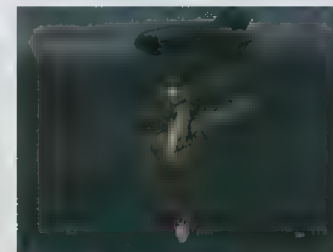
Internal Conflict

Segélykérő üzenet érkezik az Alpokból, a Shadow Command egyik kémcsoportjától, aminek alapján meg kell találunk a lezuhanó lég-hajót, s begyűjtenünk a titkos dokumentumokat, amelyekkel a csoport dolgozott. Utközben a zárt kapuhoz nyilván kulcs szükséges, amit a közeli faluban lézengő öregtől kapunk meg, de csak azután, hogy begyűjtöttük neki a jeglábakon felejtett siléceit. Amikor bekecmergünk a lezuhanó hajó ablakán, kiderül, hogy kollégánk és barátunk, Mortar árul. Silécen eredhetünk a nyomába, hogy megdölgöljük. Ki kell nyitnunk, s elvinnünk tőle dokumentumokat, mielőtt még átadná az oroszoknak.



Into The Eagle's Nest

A hírszerzés megtudta, hol tartózkodik a cár, ráadásul éppen a palotájába szállítanak egy másik "félétnap Készüléket", amit meg akar vizsgálni. Feltételezhetően a hatalom igazi birtokosa, a gonosz Popov tábornok is ott rontja valahol a levegőt. A bombát még a vonaton kell hatástalanítanunk, amíg oda nem érkezik a palotába – a legsürgősebb dolgunk tehát elérni a vonatot. Utána a kommunikációs torony melletti tankkal betörhetünk a palotába, a trónteremben pedig levadászhatjuk a cárt. (Nem cárt érte...) A küldetés végén Gogglesnak kell rádión üzenünk a toronyból, hogy ugyan jöjjön már értünk. A távoli pajtánál száll majd le.

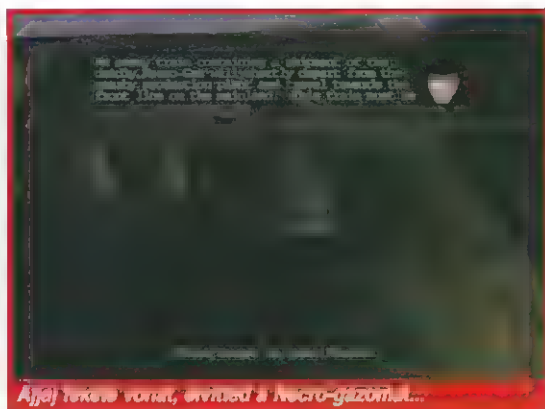


Eagle's Flight

Popov tábornok London felé tart Zeppelinén, és vele van az utolsó csodafegyver is. Ez a harc lesz a végső. Mielőtt felszállnánk az anyahajónkról, a légvédelmi ágyúnál kell helyet foglalnunk, s vissza kell vernünk a Zeppelin védő bombázók támadását. Olyan sűrű mentetgetéssel lehet kitapasztni. Hogy a három Zeppelin közül melyik a vezérhajó, nem nehéz kitalálni: Popov gépe átkozottul szívós. Ráadásul miután kilőttük, a tábornok egy repülőn próbál menekülni...



A gút óra (távirányítók) egy eredeti nézet orvosa



Ajjaj, tekem! Vona, emmed a Necro-gázomat...

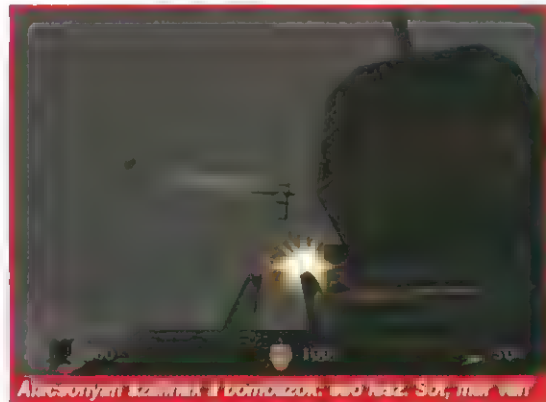
ahogy rekedt hangján az öreg odakiabál nekünk, hogy ne foglalkozunk vele, inkább mentsük az irhánkat – az más kérdés, hogy a tanácsát nem muszáj megfogadni.

Az összképet nagyjából úgy kell elképzelni, mintha a Hidden&Dangerous összeházasítanánk egy sima first person shooterrel, merthogy Red magányos farkas. Ebből persze az is következik, hogy a Codename: Eagle nem túlzottan élethű. A golyóálló mellényünk jó pár találatot kibír, s ha netán már halálunkon lennénk, csak egy elsősegélycsomagot kell zsákmányolnunk, s máris makkegészségesek leszünk. Ugyanakkor azért bizonyos tekintetben komolyabb a játék, mint egy sima FPS, hiszen a misziók jóval összetettebbek. Nyílt terepen, nappal avagy holdvilág alatt harcolunk, szigorúan őrzött bázisokra hatolunk be, kisebb falvakat kell az ellenségtől megtisztítanunk, s a küldetéseknél sem nagyon válik be a "mindenkit lőj le"-taktika. A helyszínek klasszul – úgymond – interaktívak: ki lehet löni a kereső reflektorokat, át lehet törni a sorompókat, járműveket is igénybe vehetünk, s egy teherautóval még fákat is kidönthetjük.

A járművek

A játékban többféle járművet elköthetünk, kezdve az oldalkocsis motorkerékpártól a páncélautótól át a gőz hajtotta csónakig. A sztorinak köszönhetően az első és második világháború eszközei keverednek egymással, és kissé anakronisztikusnak tűnik, amikor mondjuk egy V-2-szerű interkontinentális rakétát kell felrobbantani, utána pedig egy kétfedelű géppel kereket oldanunk. Mindenesetre sokkal jelent a hangulatban a járművek használata. Közülük a repülő ráadásul meglepően élethűen viselkedik. Sok I. világháborúra specializálódott repülő-szimulátorban nem tapasztaltam ennyire jól modellezett aerodinamikát. Kezdsésként egy he-

gyek közti bázisról szállunk fel, úgyhogy első lépésként valószínűleg a hegyoldalba is csapódunk. Idővel azért nagyon élvezetes a repülés – a bombázás még inkább! A repülőgép irányításához igen bölcsen külön billentyűzetkiosztást kreáltak az alkotók: amikor gyalog vagyunk, az egérrel nézelődhetünk, viszont ha járművet használunk, a billentyűzet aktív. Gondolom mondani sem kell, hogy a járműveket mindig érdemes igénybe venni. Nemcsak meggyorsítják az utazást, de nagyobb biztonságban is vagyunk, és vidáman el lehet gázolni a gyalogokat is. A gépekből sajnos hamar kifogy a nafta. Ez repülőgépnél igen kellemetlen esemény: ha kevés a benzin, vagy súlyosan sérültünk, muszáj leszállni, mert utántölténi/javítani csak a földön található benzin-kannákkal/szerszámosládákkal lehet.



Akkor sem szánunk a bombázók: azo hasz. Sot, már van!

Mit, hogyan, mivel?

Noha a játék küldetesei elég komplexek, eltévedni nemigen tudunk. Főleg, hogy a Tabbal egy "intelligens" térképet hozhatunk be, amin piros X-szel mindig jelölve vannak a célpontok, koponyával pedig a veszélyes gócpontok. A nagytóknál átvizsgálható helyeket találunk, a T-vel jelzett pontokon járművek parkolnak, végül az E a küldetésről kivezető út.

Az átkutatható helyeken sokszor szét-törhető ládákat, azokban pedig általában lőszer vagy golyóálló mellényt találunk. Municiót és fegyvereket többnyire megölt katonáktól is szerezhetünk, és sok hulla után még elsősegély csomag is marad.

Bajonett ugyebár minden katonánál van – ezzel már alapban rendelkezünk. Lőfegyvereink skálája az FPS-ek mintájára viszonylag széles: pisztoly, egylövetű karabély, dobtáras géppisztoly, mesterlövészpuska a leggyakrabban használandó eszköz. Ezekben az a jó, hogy mindegyikhez azonos lőszer kell. Aztán persze robbantgathatunk is. A



Páncélautó, vasúti, órák, minova kor

speciális, időzített bombákat csakis a fontos célpontnál tudjuk lerakni. A kézigránatokkal a bunkereket repíthetjük levegőbe. Hasonlóképpen használhatjuk a páncélklóit is, bár

azt inkább tankok ellen tartaleköljük. A távirányítású dinamit univerzálisan bevethető páncélautók és objektumok ellen. A legkevésbé használható fegyver a lángszóró és a mérgező gáz – a gázkészleteink ugyanis pillanatokon belül kifogy.

Lehetett volna jobb is

A szóól mód tizenkét küldetése ugyan nem tűnik soknak, de mivel a teendők viszonylag életszerűek, stratégiát kell kiokoskodnunk, ami azért időbe telik. Egy-egy küldetés nagyjából 15-20 perc alatt teljesíthető, a teljes játékidő persze ennek a többszöröse, hiszen ki kell silabálnunk, hol érdemes harcba keveredni, és hol jobb, ha futásnak eredünk. Az egyébként rendkívül kellemes, hogy az aktuális pálya teljes egészében a memóriában van tárolva, és így töltésnél egy pillanattal sem kell a "loading" feliratot bámulnunk. Így aztán minden apró-cseprő siker után lehet egyet menteni.

A Codename: Eaglet végül is egy dolog rontja le igazán (de az nagyon): igen

nehéz még csak felsorolni is azt a rengeteg bugot, ami benne maradt a programban (és engem abszolút nem hatnak meg, hogy egyszer majd lesz hozzá pár javítópatch). Csodaszép például az, amikor a levegőben lóg egy fa. Vagy amikor felrobban a teherautónk, de a rakománya lebegve marad. Sajátos az is, amikor 200 méterről odaadnak nekünk egy kulcsot. Az se kevésbé meglepő, hogy nagyon jól célozva akár két katonával is lehet végezni egy golyóval – mindenesetre roppant takarékos megoldás.

Az ellenség viselkedése néha roppant érdekes: a puskalövések rendszerint csak akkor figyelnek fel, ha a közelükben csapódik be a golyó. AZT bezzeg egyből kiszúrják, hogy a tőlük lopott páncélost egy diverzáns vezeti – csak tudnám miből? Ugyancsak elég idegesítő az a kis móka, amikor a gaz ellenség egyszerűen keresztüllő egy hegyen vagy egy ház falon. Fogalmunk sincs, hogy honnan lőttek ránk – csak egyszerűen meghalunk.

A grafikai igénytelenségek szintén

idegesítőek. Nagyon szép például az említett kétfedelű repülő, és az is élethű, hogy amikor üzemanyag hiján leáll a propeller, a motorzúgást a szél súvítése váltja fel, de egy darabig vitorlázhatunk. A tengerbe csapódáskor viszont illúzióinkat porig rombolja a program: a gép elsüllyed, míg emberünk úgy marad a víz felszínén, mintha betonba ütközött volna. Kicsivel több ráfordítással a Codename: Eagle akár a konkurense is lehetett volna a Hidden&Dangerousnak. Így azonban azzal kell beérmünk, hogy "csak" egy újabb játék gyarapítja ezt a stílust is, ami csak azután válhat élvezetessé, miután hozzászoktál az ökörségeihez.

V.Z.

Kotnyél

Amikor Vári Zoli koma visszatért a Codename: Eagle tesztelésének megpróbáltatásából, és lelkendezve beszámolt arról, hogy végigjátszotta és ez tulajdonképpen egy nagyon jó játék, első lejtünkben orvosért szajgítottunk. Azt hittük, hogy napézárát kapott (bár ez ebben az évszakban elég ritka), netán elhatárolódott rajta az aggkori terhesség. Az nem egy különösebben nagy durranás, hogy könnyen játszható, elvégre egy alapvetően FPS-nek készült játék kezeléséhez talán még ma sem kell egyetemi diploma. A tucat Quake-klonok sorából ugyan kiemel a sajátos küldetésrendszere, amelyben korai Rabboként gyűjthetjük a mellekakat, és az lényeg roppant dicséretes. A gond csupán az, hogy az FPS-ek közül a "látványos" is kiemel, ha ez esetben beszélhetünk illyemiről. Uramisten, ahogy azok a 2D fényfák kinéznek! Az úgymond táj textúrái eleve azt az érzést kelte, hogy egy szibériai gulágon vendégeskedünk, de lassan másfél évvel a Half-Life után ezt már nem lehet "hangulati elemként" megengedni senkivel. Márpedig ha egy játék azt sugallja, hogy mi is kockafejűek vagyunk, akkor az sem érdekes, hogy repülőket tudnak rajzolni és jók a küldetéseik. Illyeztőlünk hamarukba halnak.

TJ&CoVboy

külsín/belbecs

LATVANYOSSAG
LATVANYOSSAG
SZAVATOSSAG
ZENEBNA

summa summarum

Ígéretes próbálkozás, amit tönkretesznek a randasága és a bugjai

végítélet

72%

Szeretettel várunk óvodáskorú gyerekeket
2 1/2 éves kortól, a Húvösvölgyben, igényes
környezetben lévő Magyar Rádió Óvodájába!

**Csodálatos ősparkban, tiszta levegőn,
a gyermekek számára sok mozgási lehetőség,
egészséges életmódra- és környezetvédelemre
nevelés (szenzitív környezetpedagógia).**

Szolgáltatásunk:

Felsőfokú alap- és szakdiplomás óvónők

A munkájukat segítő logopédus,

Pszichológus (heti 1 alkalommal)

Orvos (heti 3 alkalommal)

Biztonsági őr

Saját konyhai étkeztetés

Fakultatív programok:

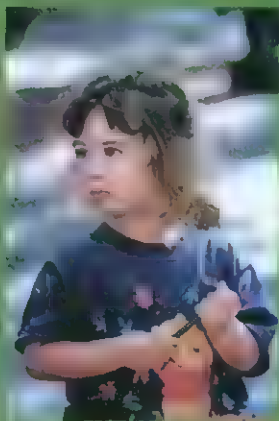
- madár óvoda (ornitológussal)

- zenés torna

- zeneovi

- mini tenisz

Közlekedés: saját autóbusszal



Nyitva tartás: reggel 7 órától 18 óráig.

Információk az Óvodában: Magyar Rádió Rt. Óvodája
1021. Völgy utca 1-3. Tel: 394-3815 vagy 394-3858

Balati Computers Bt.

!!!Internet + Számítógép!!!

Alap konfiguráció:

Celeron 433, 6,4GB HDD, 64MB SDRAM, 15" Belinea,
hangkártya, 56k faxmodem, 32x CD, Win98 2
operációs rendszer

10 órás: 59000,- Ft + 12700,- /hó

Korlátlan: 75000,- Ft + 16100,- Ft/hó

Extra konfiguráció:

AMD K6-3 400, Epox G2, ATI Rage Fury 16MB, 64MB
SDRAM, 15" Belinea, hangkártya, 65k faxmodem, 32x
CD, Win98 2 operációs rendszer

10 órás: 65000,- Ft + 14400,- Ft/hó

Korlátlan: 80000,- Ft + 17400,- Ft/hó

Az előfizetés 24 hónap Internet szolgáltatást tartalmaz!

Áraink a 25 %-os ÁFÁ-t mártartalmazzák!

!!! WEB lap tervezés !!!

Használt alkatrészek beszámítása!

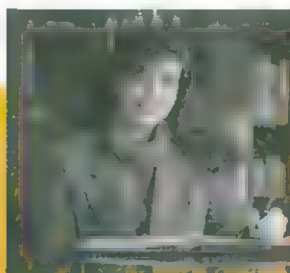
1146 Budapest, Thököly út 88.

Tel/fax: 341-5343, 06-20 9264 507

Faxbank: 2333666/1607#

E-mail: balati@ahol.com Web: www.balati.hu

Nyitva tartás: H-P 9-17h-ig



az emberarcú internet szolgáltató



Mert mi valóban a Neked legmegfelelőbb szolgáltatást nyújtjuk.
Havi 4000,- Ft-ért **korlátlan elérést** biztosítunk minden nap este
6-tól reggelig plusz egész hétvégén.

Ez havi **452 óra** internetezést jelent! Részletes információért
keresd ügyfélszolgálatunkat.

Inter Ware

Tel.: 06-40-200-166

e-mail: info@interware.hu

<http://www.interware.hu>

INTERSTATE '82

★ Nyíró folytatás: Taurust megnyírták, a játékot meg ki



Csajka típusú limónk egy mongol vándorcirkuszhoz érkezik

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Activision

Kiadó: Activision

website: www.activision.com

Minimum konfigur: P233, 32MB RAM

Ajánlott konfigur: P-II 266, 64MB RAM

3D gyorsító: Direct3D

Multiplayer: LAN, Internet

A dolgok rendje általában az, hogy ha valaminek második része készül, akkor az előző pozitív vonásait még jobban kidomborítják, a felesleges dolgokat pedig elhagyják. Nagyjából erre számítottam most is, amikor a régi nagy kedvencem, az Interstate'76 folytatásával jelent meg az Activision. Bár inkább talán ne tette volna. Merthogy az Interstate'82 esetében a fenti elvnek éppen a fordítottja érvényesül: ami jó volt régen, azt mind a kukába dobták, s helyette egy teljesen átlagos, sőt inkább átlagon aluli arcade játék színvonalára züllesztették a folytatást.

Az Interstate'82 egy autós akciójáték a la Mad Max, és ez minden, amiben a korábbi epizódhoz hasonlít. Amerikai tájakon spéci autók furikáznak, amelyek oldalán és tetején csinos géppuskák és rakétavetők meredeznek. A gépek büszke tulajdonosai termé-

szetesen egymás legyilkolásával töltik üres perceiket. Ennyiben még ismerős is a sztori, de ezen kívül minden más megváltozott – s nem éppen kedvező irányba. Hol van az a hangulat?! Hol van az az érzés?! Milyen király is volt azokkal a hamisítatlan, '70-es évekbeli amerikai limókkal cirkálni! Nyikorgó kaszni, baba műszerfal – éppen csak az olaj és a füstölő gumi szagát nem lehetett érezni.

Most (három évvel és pár grafikus kártyanemzedékkel később) semmilyen kinézetű autók gurulnak semmitmondó tájakon. Las Vegas városa – ahol kalandjaink kezdődnek – még viccnek is rossz. A fakó színekkel burkolt házfalak tövében nincsenek járdaszegélyek, az útburkolati jelek szálnalmas pöttyökként jelennek meg, a közlekedési lámpák pedig papírból vannak kivágva. Sehol egy lélek: se gyalogosok, se civil autók. Még szerencse, hogy a többi városon kívüli sivatagos pályán ezek már kevésbé szűrják a szemünket. Dombokat és kaktuszokat reprodukálni úgy tűnik kevésbé megerőltető feladat, és lakott területen kívül még az út is jobban emlékeztet aszfaltra.

Pedig a '82-es év nem volt rossz választás: a hippi korszak lezárult, és a



A megrögzött légszennyezőket a rendőrség újabb sorozatokkal bünteti

hosszúhajú virággyerekek helyét punkok és a new wave-ért rajongó rockerek vették át. Új, sajátos hangvételei stílusirányzatok bontakoztak ki, amit a játékban a Devo kissé nehezen kategorizálható zenéje is jól érzékeltet.

A visszatérés

Nem is tudom, hol kezdjem a részletek boncolgatását. Talán a formaságokkal illik, tehát lássuk, hol is állunk "történelmileg". Matekzesenik a címből eddig már kiszámolhatták, hogy hat év telt el a korábbi epizód óta. A nevadai sivatagban még mindig garázdálkodnak autós haramiák, úgyhogy az Auto Vigilante nevű magán rendfenntartó szervezetre továbbra is szükség van. Korábbi hősünk, Groove Champion (fedőnévén: Swinger) még mindig nekik dolgozik.

Nem úgy afro-amerikai barátunk, Taurus (alias Stampede), aki néhány éve kiábrándulva otthagyta a szakmát. Egy nap felkeresi őt Groove húga, Skye, aki arra kéri, segítsen megkeresni a bátyját. Skye üzenetet kapott Groove-tól, de amikor megpróbálta visszahívni, már nem találta sehol. Először bátyja "munkaadójánál" érdeklődött, de ott egy vészjelzés óta semmit sem tudnak róla – ezért kéri Taurus segítségét. Utóbbi némi tépelődés után végül visszatér a "szakmába" – most az ő szerepét osztották ránk.

Gyalogolni veszélyes!

Az új Interstate-ben azért van néhány pozitív kezdeményezés. Ilyen például a gyalogos mód. Bármikor kiszállhatunk az autóból, ami egyrészt arra jó, hogy csak gyalog megközelíthető he-

lyekre jussunk el (például kapcsolókkal kinyissunk kapukat), másrészt pedig arra, hogy menet közben átszálljunk egy másik járgányba. Csata közben gyalogolni persze kész öngyilkosság, de néha muszáj: ha már végzetesek a sérüléseink, még mindig jobb védtelenül rohagni, mint megvárni, hogy bennégünk a kocsiban. Amikor lábbuszt használunk, csupán egyetlen társunk van: hősünk pisztolya. Ez csekélyke tüzerőt képvisel, viszont arra felettébb alkalmas, hogy célzott fejlővést adjunk le vele. Miután az ellenfél a kormányra dőlt, máris van egy szabad autó, amibe beülhetünk. Egyébként azzal is próbálkozhatunk, hogy



Ott szalad az egyik grafikus – minden ágyúból tűz!



menet közben kirángatunk egy delikvenst a volán mögül, de a GTA2-vel ellentétben ez itt kissé kockázatos. A gaz



A kék lámpákat lelovják, ugye?!

ámokfutók előszere-
tettel ütnék el ben-
nünket, s csak akkor
működhet a foglalás
dolog, ha éppen áll,
vagy lassan halad az
ellenfél.

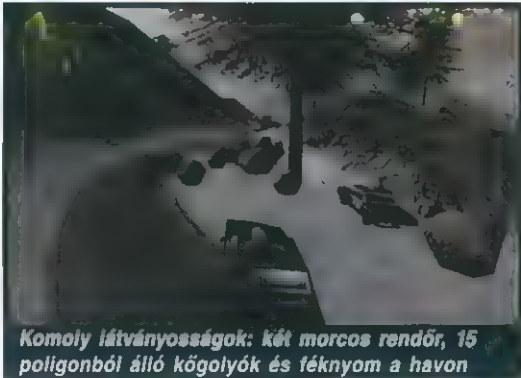
Az AI számára di-
cséretes, hogy a ki-
szállás lehetőségé-
vel az ellenfeleink is
élnék. Menekülnek a
füstölő kocsikból, s
ha el nem csapjuk
őket, néha Taurusz-
szal is előfordul, hogy holtan bukik a
dudára, a történésekről pedig csak az
oldalsó ablakon tátogó golyóütötte
lyuk árulkodik.

Mielőtt azonban túllihegném a dolgot,
hozzá kell tenni, hogy ezt a gyaloglást
azért sokkal jobban illett volna kihasz-
nálni – legalábbis a kapcsolók állítga-
tásán kívül valami egyebet is kitalál-
hattak volna.

Mese habbal

Az Interstate '82 sajnos nem csak gra-
fikailag sorvad el, de a küldetéseket
is rendesen lecsupaszították. A 17
feladatnak jóformán mindegyike egy-
forma: behozzuk a térképet (aminél
egyébként elég idegesítő, hogy nem
látni tőle a tájat, pedig az akció boldo-
gan fut tovább), megnézzük, hol van-
nak megjelölve a célpontok, odahaj-
tunk, és elvégezzük a dolgunkat,
ami rendszerint abból áll,
hogy jön az ellenség
tucatjával, és
ki kell lö-
ni min-
det.

Változást csak az jelent, ha néha
nekünk kell menekülnünk, vagy va-
lakit élve kell elfognunk. Jó, hogy
elméletileg ugyanezeket kellett ten-
nünk '76-ban is, de akkor a süket

Komoly látványosságok: két morcos rendőr, 15
poligonból álló kőgolyók és téknyom a havon

beszólások a CB-n és a váratlan ese-
mények mindig valami egyedi szint
adtak az akciónak – mellesleg pedig
hihető volt a történet is. Az új epizód
azonban már csak azért sem hihető,
mert már az autók dinamikája is erő-
teljes játéktérmi stílusban van előad-
va. Ha gázt adunk, nem kell arra gon-
dolnunk, hogy a fizika törvényei kibab-
rálnak velünk – azok itt nem érvé-
nyesek. Az úttesten csak nagyritkán
csúsznak a gumik, a mellékutak egye-
netlenségeit nem érezni, arra pedig
nagyon rá kell gyúrni, hogy felborul-
junk. Ez a könnyítés azonban nem a
játszhatóság javára, hanem az élet-
szerűség rovására ment. Míg az előd
egy frankó szimuláció (is) volt, addig
ez most egy olyan arcade játék, ami-
ből a konzolokon tizenkettő egy tucat.
(PC-n meg tizenhárom.) A tervezőket
szemléltetést nem érdekelte, hogy a
könnyebb fogyaszthatóság miatt tönk-
reteszik az élethűséget is. Így például
hiába lyuggatják szitává a kocsinkat,
amikor átjutunk egy feladaton, a kö-
vetkezőben ismét egy tökéletesen ép
járgányt vezetünk. Vagy milyen "érde-
kes" az is, hogy a fontosabb esemé-
nyek között MINDIG változtathatunk
az autók felszerelésén. Lefurikázunk
mondjuk egy bánya legaljára, s ott
állunk neki szerelgetni – holott Skeeter,
a szerelőnk a felszínen vár min-
ket, s elméletileg ugye nála
vannak a cuccok is. Persze
ez még bizonyos fokig ért-
hető lenne, ugyanis az akadályokat
úgy tervezték meg, hogy általában va-
lamilyen speciális felszerelés kell egy-
egy mozzanathoz. Jellemző az a kül-
detés, ahol el kell zárunk az ellenség
újtját. Ahhoz, hogy robbantgassunk,

INTERSTATE '76 vs INTERSTATE '82

A videójátékok



Az I76-ban elég különösen néztek ki a videók: a szokásos prerenderelt képsorokon szándé-
kosan "poligonosan" hagyták a szereplőket, ami ugyan nemigen tetszett senkinek (nekem
sem), viszont el kell ismerni: a jelenetek nagyon jól illeszkedtek az aktuális akciórészekhez, és
remekül meg voltak rendezve. Az I82-ben technikailag ugyan jobbak a közjátékok (eltűntek a
poligonok, s például baromi élethű a füst, ahogy Groove cigizik a sötétben), ám összessé-
gében mégis gyengébbek: ha közelebből (és világosban) látjuk az arcokat, egyes karakterek
szörnyű hülyén néznek ki és mintha mindenkinél műkeze lenne. A történet elég sablonos
jelenetekből áll össze, és a videó is 320*200-as, egész képernyőre felhúzza. Az egyetlen jó
poén a főgonosz személye.

A kocsik



Idestova 2000-et írunk, tehát az már csak természetes, hogy az I'82 használ hardveres gyorsí-
tást, és hogy az autók több látványeffektust alkalmaztak. Szébben világít a fényszóró is,
ami tényleg tök jó, csak hogy: fények vannak, árnyékok nincsenek. Az autók külalakjában is
alulmarad az I82 (az előző részben messze jobban néztek ki), a kocsik viselkedése pedig
fényekkel van lemaradva, mert teljesen eltávolodtak a szimulációtól. Az I76 ugyan a járgá-
nyok dinamikájának élethű volta miatt baromi nehéz volt, de pont ez volt benne a poén.
Most viszont örülhetnek a pancserek: a kocsiknak alig van kilengésük, a gumik minden
tapadnak, úgyhogy lehet nyomni a gázt, mint egy dodzszenben.

A first person nézet



Ez az, ami a kedvencem volt az Interstate '76-ban. Nincs még ma sem olyan autos játék, ami
olyan klassz belső nézettel rendelkezne. Teljesen körbe lehetett fordulni, a nap besütött az
ülésekre, és minden autótípus más belső kiképzéssel rendelkezett. A legnagyobb poén pe-
dig az volt, hogy a leeresztett ablakon keresztül a pisztollyal lövöldözhattunk, ha a komo-
lyabb fegyverekből kifogyott volna a lőszer. Ebből mostanra csak a forgolódás lehetősége
maradt, a belső kiképzés azonban sehol. Helyette van a kiszállás, ahol most gyalog is puf-
fogtathatunk a pisztolyunkkal, illetve ha felborulna a kocsink, kiszállva visszaszöndögtünk.

A kaland-feeling



Rége nem átalítottam kalandjátéknak nevezni az I76-ot, annyi minden történt a küldetéseken
belül, és annyira jól be volt illesztve minden a teljesen kerek történetbe. Bármennyire is van
kerettörténet és minden akció után közjáték a folytatásban is, a feladatunk végül is mindig
ugyanaz: egymás után likvidálnunk kell a célpontokat, s ha van is néhány különleges moz-
zanat, azok egyáltalán nem életszerűek. Szétlövünk például egy házat, ami véletlenül éppen
úgy omlik össze, hogy abból egy ugrató képződik?! Skeeter, a szerelőnk egykor csak a
csataterén maradt dolgokból gazdálkodott (a megrongálódott alkatrészeket előbb meg is
kellett javítania, ezért azokat csak egy küldetéssel később lehetett használni.) Most bármit
felszerelhetünk a kocsinkra, ami rendelkezésre áll az adott ponton. A férőhelytől (ami a
kocsi típusa és a felszerelt dolgok mennyisége szerint változik) és a pénztől függ minden.
Pénzt pedig úgy gyűjtünk, ha szétlövünk az ellenfeleket – amiben szintén nem látni logikát.

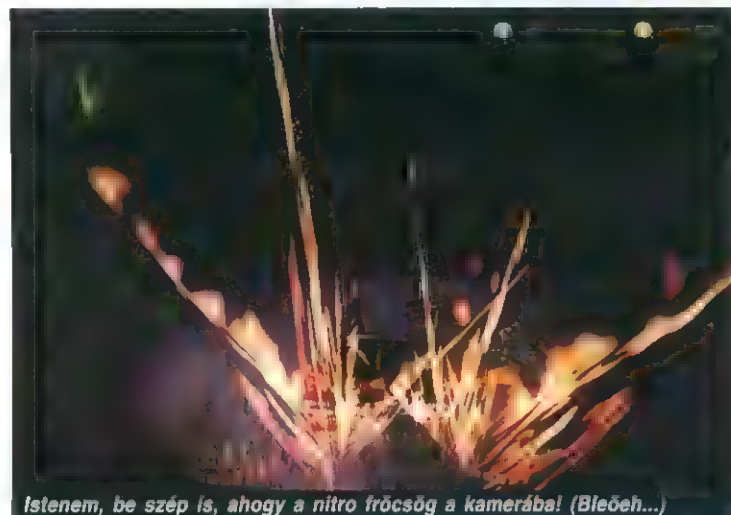
Kotnyél

Szegény Zoli! Amikor három évvel ezelőtt odaadtam neki az I'76-ot azzal, hogy írjon róla három oldalt, nem láttam egy hétig. Miután visszatért közém, egy újabb hétig kizárólag a játékáról lehetett vele beszélni, amiről mellesleg annyit írt, hogy tíz oldalra is sok lett volna ("Bocs, de leírtam az élményeimről...") és két napig húztam. A folytatásra már egy fél évvel előre illegett. Most éppen kivonult a puszta, hogy homokot szórjon a fejére. Pedig az I'82-vel nincs különösebben nagyobb baj, már leszámítva azt, hogy ronda és könnyű. Nyilván jóval ifjabbak fognak játszani vele, mint az elődjével. Idősebbek meg esetleg használhatják audio CD-ként, ugyanis az eddig nem publikált '81-es debili Devo számok királyai.

nem árt egy aknavető. Ahhoz pedig, hogy idejében érijünk a felrobbantott hídtól a beomlasztandó alagúthoz, át kell vágnunk a hegyeken, mely során egy jókora ugrató vár ránk – szóval egy kis nitrora is szükség van. A saját kárunkból okulva kell kikísérletezni a megfelelő megoldásokat, bár próbálgatni mondjuk lehet nyugodtan,



Az örökmozgó exkavátor



Istenem, be szép is, ahogy a nitro fröcsög a kamera! (Bleőh...)

mert amit egyszer felszereltünk, azt ugyanannyi lóvéért le is szedhetjük.

Mit rejteget Skeeter?

Az extrák nagyjából hasonlóak a már megszokottakhoz, tehát vannak különböző fegyverek, pajzsok, speciális dolgok (például a nitro), és állíthatunk magán a kocsin is, mondjuk növelhetjük a motor teljesítményét. Minden fejlesztés súlynövekedéssel jár, s ennek arányában csökkennek a helyek, ahová a dolgokat pakolhatjuk. A vásárlás képernyőjén (amit minden küldetés után behívhatunk) a kocsi

vázlatos rajzán négyzetek szimbolizálják a még szabad helyeket, s kategóriánként válogathatunk az eszközök közül. A fegyverek között vannak rövid hatótávolságúak, mint például a lángszóró vagy a körülrésszel ellátott lökhárító, és vannak nagyobbak, mint például a célkövető rakéta. Érdekes új eszközök is akadnak: ilyenek például az ún. karpoon fegyverek, melyek dárkaként fúródnak a kocsikba, s a rajtuk lévő fejtől függően különböző hatásokat gyakorolnak az áldozatra, pl. gázt fecskendeznek az utastérbe, vagy teljesen lebénítják az elektromos berendezéseket. El lehet képzelni, milyen bosszantó, ha ezeket ellenünk használják. Ha nincs "légrésszítónk", a gáz elől csupán a szabadba menekülhetünk, ha pedig nincs elektromos védelmünk és lebénultunk, csak bámulhatunk ki a fejünkéből, míg ki nem csínálnak minket – szerencsés esetben elmúlik a hatás és indíthatjuk újra a motort. Én nem bántam volna, ha ezeket az ökörségeket hanyagolják: szerintem éppen elég a fedélzeti mozsárágyú, az automatán célra álló

en felszerelt járgányokkal indulhatunk, s a terepen kiemelt szerepet tölt be az a valami, amit mintha a Kapcsolat című filmből kölcsönöztek volna: ha Jodie Foster-módjára átugratunk az izgó-mozgó karikákon, átteleportálódunk máshová. A teleportálásnak pedig megvan az a kellemes mellékhatása, hogy mindenünk feltöltődik.

Negatív tendencia

Grafikailag az Interstate'82 kész rémálom, és ahogy a kaland módban haladunk előre, egyre rosszabb. A kidőntött kaktuszok és villanyoszlopok be-süppednek a talajba, a felrobbanó autók "spontán széthullanak", világítanak a lámpák, ám a tűz érdekes módon nem tesz ilyet. Igénytelenség igénytelenség hátán. Az egyik jelenetben például elénk gördül egy jókora lánctalpas, s mielőtt megütköz-nénk vele, a sofőr leáll egy kis



Ne zavarjon az a párszáz rakéta, csak a gázt kell nyomni, és jó vagy!

diskurzusra. A lánctalpakat elfelejti leállítani, szegény bulldózer pedig egy helyben jár.

Hogy a terepet is szapuljam még egy kicsit: hát a víz elég sajátságos. A folyók és tavak felszínén gyönyörűen tükröződik minden, csak hát egy kis szögletesek a partok. Meg aztán elég sekélyek azok a medrek. Nem is értem, minek kellenek hidak, amikor bokáig érő víznél egyikben sincs több. Nem tudom, hogy ez az egész csak egy újabb igénytelenség (a grafikusok nem fárasztották magukat azzal, hogy az autókat elsüllyesszék), vagy ezzel is csak a játszhatóságot kívánták óvni. Mindenesetre tény, hogy igen hülyén néznek ki a Jézus módjára vízen járó kocsik.

Az audio szintén nem megy élményszámba. Amikor elsőnek hallottam Ta-urust elpatkolni, azt hittem hogy csak emlegetik, mert csuklott egyet. Mert ez nem halálhőrgés. De az is érdekes, ahogy a creeperek bekrepálnak. Már rég hamuvá égett a kocsijuk, de ők még mindig az utolsó "imájukat" üvöltik az éterbe, mintha a szinkron csúszna egy csöppet.

Rokon lelkek

Interstate '76

Messze izgalmasabb, mint szürke kis folytatása, a 3D-s I'76 Gold meg pláne. (ld. 576 '97/5 – 96%)

Driver

A játék, amelyben bárki megtanulhatja, hogy hogyan kell egy autós akciójátékba kalandjáték-feelinget vinni. (ld. 576 '99/11 – 93%)

Carmageddon 2

Az igazán dögös fiúk, az igazán dögös cuccok és az igazán dögös autók lelőhelye. (ld. 576 '98/12 – 90%)

kulcsin/bolbecs

LATVANYOSSAG	
JATSZHATOSAG	
SAVATOSSAG	
ZENEBONA	

summa summarum

Szürke, átlagos kis autós akciójáték, semmi köze az I'76-hoz

végítélet

66%

DIA
DIAFILMGYÁRTÓ KFT.
138-13 2000-90-14
HUNGÁRIA

VISSZA A MÚLTBA!

Több, mint 200 diafilm közül választhat!
Kérje ingyenes katalógusunkat!

SEGÍTSÉG!



Gyűjteményembe keresem az itt látható két 1984-85-ben gyártott Star Wars: Power of the Force figurát.
Ha birtokodban vannak és megválnál tőlük,
hív a 3-49-48-47-es számot és kérd Martint!

Commodore 64 – Amiga
Gyors szervíz és Kereskedelem.
Számítógépek, floppyk, nyomtatók, monitorok,
tápegységek olcsó, garanciális javítása,
értékesítése. C-64 turbókártyák, Amigás bővítések.
Tel.: 418-8845, 06-30-9-510-510

TRANS-AM
Számítástechnika és Multimédia

Üzlet címe : Budapest, 1145. Titel u. 2/b.
Telefon / Fax : 364-05-79 és 251-79-16
Rádiótelefon : 06-209-344-391
FaxBank : 2-333-666 (1471 # Tone Üzemmodban)
Http : // www.trans-am.hu
Email : info@trans-am.hu
Üzlet nyitvatartás : H-P 9-17 óráig
Szervíz nyitvatartás : H-P 10-15 óráig

2000. Évi akciónk!!! Részletfizetési lehetőség

/ 20% befizetése mellett akár 3 éves futamidő /

15" Licom SVGA 3 év garancia	35.200,-
17" Licom SVGA 3 év garancia	52.000,-
8,4 Gb Seagate winchester	26.400,-
Pentium II Pc Partner EX	14.800,-
Pentium II Asus P2BF BX / ATX	27.600,-
Pentium II 400A Intel Celeron CPU	17.600,-
Sound Blaster 128 PCI oem	6.400,-
Turtle Beach Malibu dobozos	15.920,-
Noname, tok nélküli 74 p. CD lemez	
100 darabos kiszerezésben	184,-
Noname, tok nélküli 80 p. CD lemez	
100 darabos kiszerezésben	216,-
SilverBlue 80 perces CD lemez	256,-
Trans-Am Devil PII Celeron :	125.600,-
Pentium II EX, PII 400A Celeron, 32 SD,	
4,3 Gb HDD, 1,44 FDD, Mini, S3 4 Mb AGP	
48x CD drive, hangk., 14" SVGA, 105 g. klav.	

Egyedi multimédiás CD-k fejlesztését is vállaljuk.

486-os komplett számítógép színes VGA monitorral 24.000,-

Pentium komplett használt gépek !!!

Használt alkatrészek adás - vétele

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!
Hívjon, alkudjon és vásároljon!

Komplett gépek tetszőleges
összeállításban 24 óráos teszteléssel,
1+2 év garanciával, raktárról
Teljes körű szervízszolgáltatással
várjuk minden kedves vásárlókat!

Árunk Áfa nélkül! 1 év garanciát
tartalmaznak és készpénzre is vonhatóak.



LE MANS 24 HOUR

★ Hogy mondják franciául a bögő masinákat?

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Eutechnyx

Kiadó: Infogrames

website: www.eutechnyx.com

Minimum konfiguráció: P-II 266, 32MB RAM

Ajánlott konfiguráció: P-II 300, 64MB RAM

3D gyorsító*: Direct3D, 3Dfx

Multiplayer: –

Nem tudom, mennyien vannak, akik tisztában vannak vele, mit is jelent a cím: Le Mans 24 Hours, de gyanítom, hogy nem mindenkinél szólal meg az a bizonyos csengő. A le mans-i 24 órás futamot az autósportban jártasak csak úgy tartják számon, mint a világ egyik legkeményebb versenyét. A Franciaországban 1923 óta megrendezett verseny 24 órán keresztül tesz próbára embert és gépet – de talán főként ez utóbbit, mert a pilóták legalább váltathatják egymást. Több mint 13 km-es köröket írnak le az autók a pályán, mely nagyrészt egyszerű közutakból van leválasztva a verseny napjára.

Hogy ebből a versenyből játék készült, az első hallásra nyilván rémisztőleg hat. Elvégre ki az az örült, aki egy teljes napon keresztül a monitort kívánja bámulni? Ezért rögtön meg is nyugtatok mindenkit: természetesen nem kell 24 órát végigvezetni, bár a készítőik opcionálisan biztosították ennek a lehetőségét is – elmeháborodottak mindenütt vannak. A versenyek hosszát tehát szabadon állíthatjuk: például 24 percesre, ha mondjuk minden egyes órát egy percként akarunk megélni, vagy 12 percesre, ha nagyon sietünk. Létezik még továbbá egy, illetve kétórás módozat is. Az ekképpen lerövidített meneteknél a napszakok gyors változása mutatja, hogy tulajdonképpen a "24 órás" vagyunk: hirtelen nyugszik le, majd kel fel a nap egyazon futamon belül. Az effektus elég tetszetős: fokozatosan sötétül be az égbolt, miközben napkorong eltűnik a horizonton. Az időjárás szintén változó. A megszállott Le Mans-rajongók akár azt is újra tapasztalhatják, milyen volt a tavalyi futamon az idő – ugyanis ha hihetünk a fejlesztőgárda állításainak, a teljes 24 órás versenyenél ugyanabban az órában fog eleredni az eső, mint igazából, és ugyanakkor fog besötétedni is.



Hoppá! Tévétra tévedtem. Igaz, segítettek is benne...

Jó és kevésbé jó momentumok

A játékban természetesen minden eredeti, szóval a létező pályákon létező istállók járgányaival téphetünk. A pálya tesztelésében a valódi versenyekért felelős klub egyik igazgatója is részt vett, s állítólag csak olyan dolgokat kellett korrigálni, minthogy rossz típusú fa volt az út szélén, vagy hogy az egyik ház nem a megfelelő fekvésben volt elhelyezve. Az már más kérdés, hogy szerintem ez csak link reklámszöveg. Nem kétkem, hogy az illető úriember járt a fejlesztőknél, de azt már igen, hogy pont az egyik fán akadt volna meg a tekintete. A fák ugyanis tök egyformák, és valljuk meg őszintén: nemigen lehet meghatározni a fajtájukat.

A Le Mans 24 Hours egyáltalán nem egy kirívóan szép játék: noha például a sziklák nagyon klasszul vannak textúrázva, a terep úgy általában véve

elég sablonos. Talán pont a fáknál nyilvánul meg leginkább, mennyire puntán megoldásokat alkalmaztak. Azt már menet közben is látni, hogy közvetlenül a pálya mentén lombokkal takarják el a horizontot, nehogy túl sokat kelljen számolnia a gépnek, viszont ha keresztbe fordulunk, azt is láthatjuk, hogy ez a "lombfal" mint ha kissé mesterkéltné. Két méterenként ismétlődik, mintha csak egy szimpla kerítés volna. Az épületek textúrázása sem valami csúcs, de összességében azért mégis csak természetesebb hatást nyújtanak – főként amikor beesteledik, mert akkor világítanak az ablakok.

Az autókról hasonlókat lehet elmondani. Akik figyelemmel kísérik a valódi versenyek alakulását, nyilván boldogok lehetnek, amiért az eredeti GT1-es Nissanok, Toyoták és GT2-es Porsche-k meg Dodge Viperek vezetőüléseiben foglalhatnak helyet. A startnál a kommentátor sorban végigmegy a felsorakozott járgányokon, s az éppen aktuális csapatunkról egy bővebb beszámolót is nyújt. Az autógyárak megbízottjai gondoskodtak róla, hogy a járgányokon minden szponzor matricája a helyére kerüljön, és hogy a technikai paraméterek is stimmeljenek. Egyébként meglepő, hogy engedélyezték az autók horpadását, sőt még azt is, hogy kigyuladjanak. Mindig az ütközésnek megfelelően deformálódik a kasztni, s szerencsétlen esetben az is előfor-



Este van, este van, ki-ki nyugalomba



Igényes kivételű pit stop

Rokon lelkek

Need for Speed 4

A sorozat mindig is az országúti autóversenyek etalonja volt – aki a legjobbat akarja, az máig is a negyedik részével játszik. (ld. 576 '99/7-8 – 96%)

Speed Busters

Egy igen kellemesnek induló, arcade autóverseny bohém pályákon, amit aztán sikeresen elrontottak pár idegesítő bakikéssel. (ld. 576 '99/1 – 83%)

dul, hogy az egyik fényszóró tropára megy. Am a szakértők is elsiklottak néhány apróság felett. Például elég alapvető dolog a sebesség. Az ugyanis nem elég, hogy a kilométeróra 200-at mutat – ezt érezni is kéne. Ha nem látnánk az órát, szerintem úgy kb. 60-ra tippelnénk az autók végsebességét.

A kocsik külsőre úgy nagyjából rendben vannak, annak ellenére, hogy szemlételem nem sok poligont pazaroltak rájuk. Ezt főleg a belső nézetből lehet észrevenni, ahol egy eléggé elnagyolt motorháztető zötykölődik előttünk. Elég gyenge az ablaküvegek effektusa is – bár a "gyenge" talán nem a megfelelő szó, hiszen tulajdonképpen nincs is ilyen effektus. Csak egy szűrőeset látnak ablakok gyanánt, ami néha átmósódik kékbé.

Ha globálisan nézzük a játékot, a grafika végül is azért annyira nem rossz. Az élethűségre láthatóan próbáltak sokat adni. Például a kanyarok előtt fékezve látványosan felizzanak a féktárcsák, bár talán ezt egy kicsit túllihették: már-már lámpa módjára világítanak. A kipufogókkal is enyhe tűzcsásba estek, mert alapjáraton is egyfolytában tüzet pöfögnek a kocsik.

A TV-s kameranézetekkel megnézhető visszajátzások egész pofásak. Többféle követő nézet kerül bevágásra, s a távoli kameraállásoknál frankón ráközelít a kép a autónkra. Kár, hogy ezek sem hibátlanok. A pálya menti operatőrök kamerái ugrálnak, amikor a kocsit követik.

Környezeti hatások

Maga az autóvezetés élménye viszont azon része a programnak, amit többnyire csak dicsérni lehet. Jó, hogy egy kicsit



Pár érdekesség a Le Mans-versenyről

Meglepő, de a 24 órás non-stop verseny már közel nyolcvan (!) éves múltra tekint vissza! Eddig 68 alkalommal indultak neki a versenyzők az eleinte 17, később 13 kilométeres körnek, hogy pontosan egy napot töltsenek el a szélvédőre (és a gázipedálra) tapadva. Az első versenyen, '23-ban még két pilóta váltotta egymást a győztes autóban, ami 2200 kilométert hagyott maga mögött, mire meglepetésként előtte a kockás zászlót. Azóta a technika némi fejlődésen ment át, a kilencvenes években már az ötezer kilométert, és a kétszázás átlagsebességet is bőven túllépték a versenyzők (ekkor már három váltott sofőrrrel). Az igazi hírnevet a legendás '66-os futam hozta meg a versenynek, amikor 4843 km lenyomása után kb. két méter döntötte el az elsőség kérdését (lásd a képet). A móka azóta világraszóló cirkusszá avaszt, amit tízezrek követnek figyelemmel a helyszínen virrasztva, és további milliók nézik élő egyenesben a 24 órás TV-közvetítést. Az idei verseny június 17-18-án lesz, és a szakértők McLaren-Porsche párbajt várnak a dobogós helyekért.



túlsgöyös is stabilak a járgányok, s ezért amolyan játéktérmi stílusú az irányítás, viszont így a billentyűzettel is könnyen el lehet boldogulni. Rá lehet érezni a sebességváltozásokra, amikkel a legjobban vehetjük a kanyarokat. Bár, mint mondtam, vizuálisan nem annyira tapasztaljuk a lassulást/gyorsulást, viszont a gumik csúszkálása és a jól eltalált motorhangok révén mégis "képpen lehetünk". A talajfelületek különbözőségével maximálisan meg voltam elégedve: végre egy versenyjáték, ahol a sódérágy nem csúszik, mint egy jégpálya, hanem csak egyszerűen nehezen lehet haladni benne – vagyis azt a célt szolgálja, amire kitalálták: lassítja az autót. Az is rendkívül élet-hű, ahogy kifogy az üzemanyag. Mintha csak lőtyögne a tartály alján a benzín: az első leállás után három-négyszer még azért "ráharap" a motor, míg végül teljesen reménytelenül megrekedünk.

Az ellenfelek tudásával is ki voltam békülve, noha az amatőr fokozatú versenyek sem könnyűek. Tetszett, hogy a vetélytársak emberi módra vezetnek. Szinte sosem idegesítenek minket lökdösődéssel. Sőt, ha elérjük kerülünk, meglehet, hogy inkább ők rántják félre a kormányt.

Az üzemmódok

A karrierünk építgetése ötletes körülmények között zajlik: van egy virtuális notebookunk, s arra e-mailben küldik meg a különböző istállók az ajánlataikat. Eleinte persze csak a sereghajtó csapatoknál kapunk állást, de ha sikerül megvillantatnunk a tehetségünket, úgy egyre dögösebb járgányokba ülhetünk át. Amikor

egy üzenetet megvizsgálunk, akár tesztelhetjük is a kocsit, hogy megfelel-e a kívánalmainknak, s az alapján dönthetünk, hova szerződünk.

Miután megvan a verda, a versenyek előtti menübe kerülünk, ahol négy dolgot tehetünk: időmérő kört futathatunk a rajtpozícióért, megkezdhetjük a konkrét futamot, beállíthatjuk a verseny hosszúságát, s mielőtt még indulnánk, szerelgethetünk is a garázsban. A következő témakörökön állíthatgatunk: gumitípus, üzemanyagszint, leszorító erő, kormányzás, váltó típusa, blokkolásgátló, fékrásegítés, sebességmérő mértékegysége. Mint látható, csak nagy vonalakban változtathatunk a műszaki paramétereken – jóformán csak annyira, amennyire a várható időjárás miatt szükséges. Ha netán menet közben lenne valami kíváncsiunk, úgy ugyanezeket a változtatásokat a boksban is el lehet végezni. A boksban ezeken kívül meg lehet javítani a sérüléseket is (elhasználódó kocsik csak a profi szinten vannak), és akár állást is menthetünk.

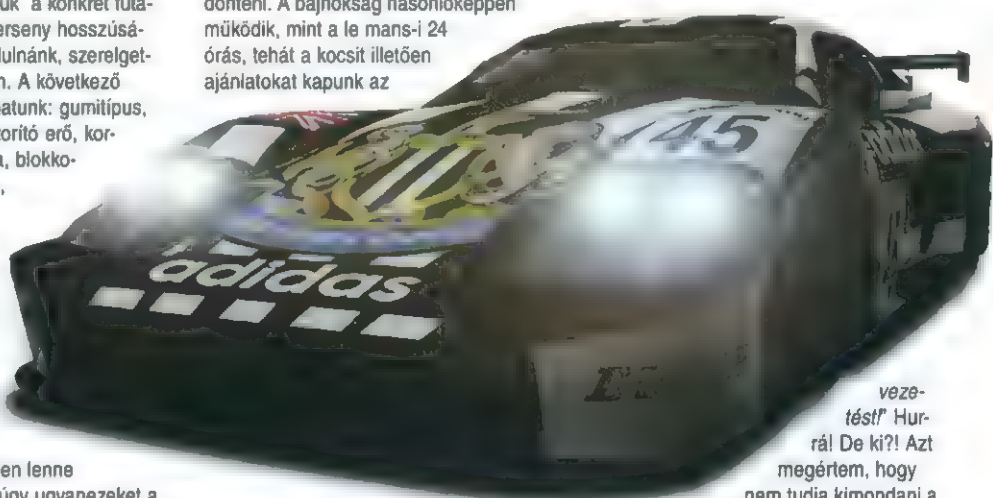
A program Arcade, illetve Championship üzemmódja leginkább abban más, mint a fentiekben ismertetett 24 órás futam (fix számú kört kell mennünk) – vagyis ezeket választva egy teljesen hagyományos autóversenyként működik a Le Mans. Ezekben a módokban más, kisebb pályákon folynak a versenyek, például van vá-



Az értékes 21. helyért is parázs csata zajlik

rosi pálya is. A játéktérmi (Arcade) módban egyszeri futam, időmérő körök, és gyakorlás választható, a kocsit pedig kategória szerint kérhetünk: van GT1-es, GT2-es, és prototípus versenyzsotály. A bajnokságnál a hosszabb "kítartás", avagy a rövidebb "sprint" mód között kell dönteni. A bajnokság hasonlóképpen működik, mint a le mans-i 24 órás, tehát a kocsit illetően ajánlatokat kapunk az

szen elképesztő badarságokat beszél. Például rögtön a rajt után könnyedén kielőzők egy kocsit, mire valami hasonlót mond: "hosszasan küzdött, de végre elnyerte a jutalmát". Mellesleg igen érdekesek ezek a nevesített alany nélküli kommentárok is: "Elképesztő: átvette a



vezetést? Hurrá! De ki? Azt megértem, hogy nem tudja kimondani a nevünk, de legalább a

istállóktól – miután pedig szerződünk, különböző üzeneteket a teljesítményünkre vonatkozóan.

Célegyenes

Maga a verseny – akármelyik módot is választjuk – elég izgalmas, és viszonylag nagy kihívás is. A Le Mans 24 Hours nem éppen az utóbbi idők legszebb autós játéka, de a grafikáján kívül nem igen lehet más okból megdorgálni. Legfeljebb a kommentátort lehet még egy kicsit megkóstolni, néha ugyanis egé-

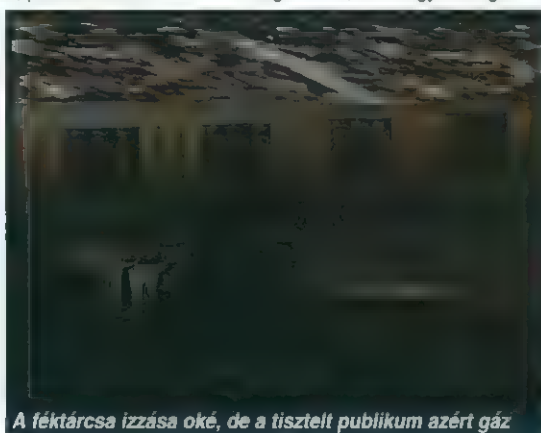
csapatát mondhatná.

Na persze egy verseny attól még nem lesz rossz, ha hülye kommentátort küldenek a helyszínre (Láttunk mi már sok ilyet a magyar tévékben is... – CoVboy), szóval aki kedvet érez egy-egy éjszakába nyúló versenyhez, az a játékban bátran rajthoz állhat.

V.Z.



Repülőrajtot vettünk



A féktárcsa izzása oké, de a tisztelt publikum azért gáz

Külső/belső

ATVANYOSSAG	
ATSZATHATOSAG	
SZAVATOSSAG	
ZENEBONA	

summa summarum

Potás kis autóverseny. érdekes témával, különben semmi extra

végítélet

76%

DELTA FORCE 2

★ A Kudlik-kommandót a processzorgyártók szponzorálják?

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Novalogic

Kiadó: Novalogic

website: www.novalogic.com

Minimum konfiguráció: P-II 266, 64MB RAM

Ajánlott konfiguráció: P-III 500, 128MB RAM

3D gyorsító: Direct3D

Multiplayer: LAN, Internet

Hál' istennek, kommandós játékokból igencsak bővelkedik a számítógépes piac, akár már a kategórián belül is lehet válogatni, ki melyet kedvel. Itt van például a Delta Force 2, ami valahol félúton van a Rainbow Six-féle szuper élethűség és egy egyszerű lövöldözős játék között. Két sebesüléstől be lehet adni a kulcsot, de ugyanakkor mindig egy egész tábornyi katona ellen vezényelnek ki minket. A kommandó ugyan nem egytagú, de mivel a többiek elég hamar hősi halottakká válnak, az alapfelállítás mégiscsak amolyan Rambós stílusú.

A jó orvlövész

Aki játszott már az első résszel, jól tudja, hogy mi a játékban az érvényesülés titka: a mesterlövészpuska. A Delta Force 2-ben nagyjából az alábbi volt a "menetrend": elfoglalni egy nehezen felfedezhető helyet, ahonnan jól belátni a célterületet, s onnan – mintha csak a vurstliban lennénk – löni mindenre, ami mozog. (Persze talán egy kicsit túl sarkosan fogalmaztam, de tulajdonképpen ez volt a lényeg.) Az már csak amolyan bónuszfeladat volt, hogy az épületekben rejtőző jó madarakért azután be kellett menni.

Nos, az alkalmazandó taktika nagyjából ugyanaz maradt a második részben is, viszont a küldetések azért némileg több változatosságot visznek a vadászatba. Például ha túszoikat kell kísérgetnünk, akkor édeskevés, ha csak a távolból pufogtatunk. Néha az időzítés a legfontosabb tényező. Teszem azt, amikor egy vonatot kell felrobbantatnunk, idejében elő kell készítenünk a terepet, s nem szabad, hogy az ellenség közben meg-

zavarjon minket. Minden küldetésen belül általában van olyan pont, hogy az ellenség figyelmét nem tanácsos felhívni magunkra – tehát kicsit a Delta Force 2 is amolyan "rejtőzködős" játék lett. Például amikor gyakorlatozásról tér vissza egy kisebb hadsereg terrorista, nem árt, ha csendben szabadulunk meg az utunkat keresztező őrártattól. Ha ugyanis a csapat meghallja, hogy valami csetepaté zajlik, azonnal ott terem, és akkor valószínűleg mi húzzuk a rövidebbet. Ezúttal tehát – ha lehet – még nagyobb szerepe van a késnek és a hangtompító pisztolynak. A bukkáláshoz ki kell használni továbbá a terepadottságokat. Így például küszhatunk az újonnan "kifejlesztett" magas fűben.

Egy élmény

A fű kapcsán akkor talán ejthetnénk pár szót a játék grafikájáról is. Igazán csak pár szó lesz, ugyanis a

Rokon lelkek

Rogue Spear

Tom Clancy nevével fémjelzett Rainbow Six frankó kis folytatása, ahol egy antiterrorista osztaggal páholtuk a gonosz túszejtő bácsikat. (Id. 576 '99/11 – 87%)

Spec Ops 2

Tök rosszul (két hónappal a Rogue Spear után) időzített kommandós vállalkozás, ami a konkurencia miatt a "futottak még"-kategóriába szorult. (nem teszteltük)



Ezt távcsővel is kicsit nehéz volt kiszűrni



Jobb ma egy veréb, mint holnap három túszo



Putty! Ennyit a SCUD-okról

fűvel tulajdonképpen ki is mérítettük az újkéltű tereptárgyak felsorolását. Sajnos a külsőn gyakorlatilag változatlan az első részhez képest, a voxeles engine-en nem látni különösebb változást. Hacsak azt nem, hogy már megint iszonyú a játék gépkövetelménye. Jelentéktelen apróságok persze azért akadnak, mint például a több külső nézet. Túlzottan sok hasznukat mondjuk nem vettem. Megnézhetjük, hogyan masírozik (vagy adott esetben ejtőernyőzik) a katonánk oldalról, hátulról, vagy a terepen egy fix pontról – de játszani csakis a "belső" nézetből lehet.

A kidolgozás tekintetében inkább a hangokat lehet értékelni, mert ezek a Delta Force 2-ben egyszerűen zseniálisak. Az eldördülő lövések szinte belehasítanak a táj csendjébe, s ha célba találunk, mindig újabb és újabb halálhörgést hallhatunk. (A különböző módon megsebesülő katonáknak az animációja is igen kellemesen sikerült.) A felénk kilőtt lövedékek pedig igencsak rémisztő zajokat generálnak: ha



Újabb név törölhető a fizetési listáról

mondjuk egy harckocsi mögött bujkálunk, témes csörrenéseket hallani, míg egy fa mögött rejtőzködve tompa puffanások jelzik a becsapódó töltényeket.

A legjobban azonban az tetszett, hogy amint az ellenséges katonák észrevesznek minket, hangosan üvöltöznek egymásnak, meghozza a helyi nyelvjárásban. Ha éppen Afrikában járunk, valami féle szuahéli makogást hallani, ha viszont a Balkánon, akkor szláv szőföszlányokat vehetünk ki – akinek nem olyan hiányos az orosz tudása, mint nekem, talán még egész mondatokat is felismer. Csak a közvetlen környezetünk hangjait hiányoltam: lépteinknek nincs semmilyen zaja, és ha küszünk abban a bizonyos magas fűben sem susog semmi.

A bevetés

A küldetések menetrendje a már bevált módon történik: először is jön az eligazítás, ahol nem árt figyelni, habár menet közben is kiirathatjuk az aktuális feladatokat. A játék információs panelét szinte teljesen változatlanul hagyták: az adataink, fegyvereink és a mellettük látható térkép (ezúttal kicsit részletesebben kimunkálva), rajta az útjelző pontokkal, amiket követnünk kell – vagy legalábbis érdemes. Persze a pontokat összekötő egyeneseket nem kell köbe vésett parancsolatnak venni: egy jó kommandós (a túlélő kommandós) mindig a körülményeknek megfelelően választja meg útvonalát.

A játék egyszemélyes hadjárataiban először két kontinens (Afrika, Antarktisz) közül választhatunk, majd fokozatosan egyre több (majd ötven) küldetésben kell a terrorizmussal szembeszállnunk. Nappali, éjjeli misztériók váltják egymást, s "időjárásilag" is a végletek között mozgunk: sivatagi forróság és téli havazás is előfordul – attól függően, hogy a világnak éppen melyik táján kerülünk bevetésre.

Hasonlóképpen változatosak az ügyek is. Míg az egyik helyen néhány SCUD-ot kell felrobbantani, máshol egy urániumbányát kell visszafoglalni. Mindennek köszönhetően most talán a fegyverkezés is többet számít. A valódi típusokból álló felszerelésünket természetesen minden küldetés előtt magunk állíthatjuk össze, noha mindig van egy alapbeállítás is. Egy elsődleges és egy másodlagos fegyvert vihetünk magunkkal (valamilyen



Példaképünk Matuska Szilveszter

puskát, és mondjuk robbanóanyagot), valamint választhatunk egy kézfegyvert és valamilyen egyéb felszerelést is – utóbbinak a munióit érdemes beállítani.

A fegyverek hatásfoka alapvetően jól lett modellezve, viszont az engine hibájából adódóan akad néhány furcsaság. Az még hihető, hogy mondjuk a mesterlövész puskával egy lövéssel két fickót teríték le, de hogy egy metszéssel két nyakat vágjak el? Grafikailag sem vitték túlzásba a fegyverek kimunkálását. Azt, hogy tárat cserélünk, például csak a hangokból lehet megállapítani, a művelet egyébként láthatatlan. A fegyverek közti váltás meg villámgyorsaságú: szó szerint csak egy villanás az egész. Ennek a gyorsaságnak köszönhetően tulajdonképpen távcsoves, hangtompító pisztollyal is rendelkezünk: célzunk a puskával, majd a pisztollyal lövünk... Nagy baromság az is, hogy nem tudjuk elvenni az ellenség fegyvereit. Ha elfogy netán a lőszerünk, ott állunk tehetetlenül, noha szanaszét hevernek az AK-47-esek.

Az ellenség

Az ellenség intelligenciája több fokozatban állítható a főmenüből, s ennek megfelelő az éberségük is. Első pillantásra életszerűennek tűnik a viselkedésük, tehát hamar felfigyelnek a rendkívüli zajokra, és az ellenség mozgására – vagyis ránk. Roppant jó



Ezt hívják veszélyes rakománynak

móka, hogy be lehet csapni őket. Nagy durr-durr rendezni mondjuk az adott ház egyik oldalán, majd megkerülve az épületet hátulról támadni a megbújó katonára. Vagy még érdekesebb az az eset, amikor felugrunk az ellenség teherautójának a platójára, és úgy jutunk be a célterületre. Utazás közben elővehetjük a hangtompító pisztolyt, és az örök közül senki sem veszi észre, mitől is rogy össze a társa, s csak izgatottan nézelődnek, míg be nem beteljesedik a sorsuk. Az élethűség ellenére viszont ugyanazokat a hibákat tapasztalni néha, mint az első részben: a bonyolultabb helyzetekben mintha nem tudnák a gép irányította katonák, mitévők legyenek. Elsősorban a belső terekre értendő ez a bizonyos "bonyolultabb" helyzet. Számtalanszor tapasztalni, hogy egy-egy katona be van ragadva egy sarokba, akit így egyszerűen csak meg kell szabadítani a szenvédéseitől. De fedett térben azok is meglepően viselkednek, akik nincsenek megboldulva. Esküszöm, hogy két méter távolságból lassabban reagálnak, mint a szabadban 200 méterről. Jó, ez mondjuk a játszhatóságon javít – elvégre van



A jégmezők lovagja már megint hátulról támad

...Jó-e a Delta Force 2?

A fenti kérdésre nagyjából úgy lehet válaszolni, hogy igen, legalábbis a játékosok 1%-ának. Nagyjából ennyire taksálom azok számát, akik megfelelő géppel rendelkeznek az engine egészen sajátosságos kíváncsiához. Vagyis azokat, akik kipipálhatják a következő "néhány filléres" tételt: PIII500-as processzor, 128MB RAM, 32 bites videokártya. Bár olyan híreket is hallottam, hogy még ez a felsorolás sem elegendő – legalábbis 800x600-nál nagyobb felbontáshoz. Hogy ezekből mi igaz, meg mi nem, azt nem tudom, egyet viszont biztosan tudok: az én Celetron 333-asommal gyalázatosan futott a program. Legszívesebben még 640x480-nál is lejjebb vettem volna a felbontást, de hát már így is nehezemre esett észrevenni a távoli katonák kontúrjait, ami ebben az esetben 1 pixel formájában jelentkezett. A Voodoo 3-as kártyám fabatkát sem ért, köszönhetően annak, hogy a Novalogic voxeles engine-je nem igazán erre készült fel a táj generálásakor. A készítőik szerint ha a poligonos objektumok számolásába egy 16 bites kártya segítene volna be, az a terep instabilitás válásához vezetett volna, azaz például egy fa vagy egy ház "csúszkált" volna a talajon... A magyarázat bizonyára helytálló, viszont nem változtat azon a tényen, hogy rengetegszer azért haltam meg, mert a képfirissítés olyan sűrű volt, hogy az egyik képkockán az ellenség bal oldala, míg a következőn már a jobb oldala mellett lőttem el. Ha engem kérdeztek, én szívesen örömet lemondok a Novalogic által nagyon kultivált voxelekről, és maradok a poligonoknál – meg a Hidden & Dangerousnál.

V.Z.



Ebben a küldetésben szabályszerűen le vagyunk ejtve

időnk észrevenni, és becélolni a katonákat –, de az élethűség nemigen lendít. Egy másik hiba, hogy ellenfeleink néha nem tudnak fontossági sorrendet felállítani. Mondjuk bőszerűen lövöldöznek kifelé az ablakon, miközben ott állunk mellettük csőre töltött puskával, és már csak a ravaszt kell meghúznunk – mintha direkt nem akamánk tudomást venni rólunk. Rá is láznak.

A küldetéseket végülis multiplayerben igazán élvezetes kipróbálni, két-három haver segítségével. Van persze deathmatch is, de úgy elveszik a játék taktikai mivolta – ami pedig az egyik alapja a Delta Force 2-nek.

külsín/belbecs

LAJTHAYOSSÁG
JÁTSZHATOSSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

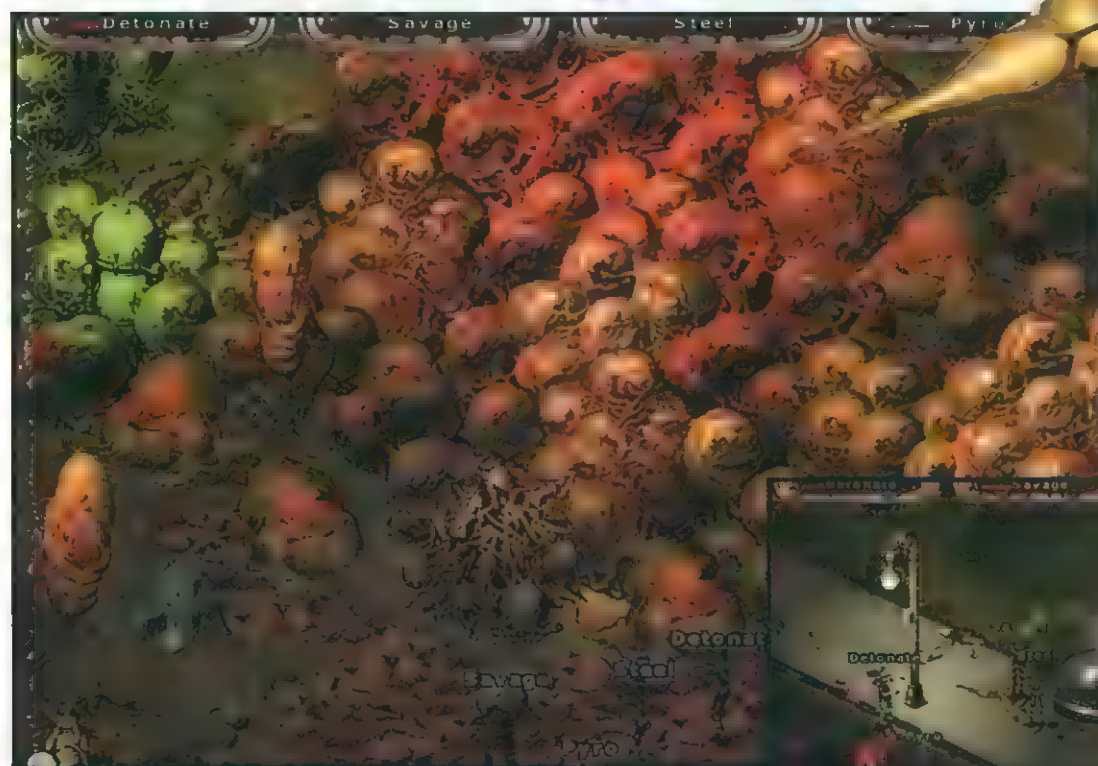
A Szent Voxel-szekta tagjainak és erőmű tulajdonosoknak talán jó

végítélet

74%

ABOMINATION THE NEMESIS PROJECT

★ Mutánsok, vallási szekták és egyéb állatfajták



Úgy látszik, erre járt egy mammut, ami dinnyére ivott sört

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Hothouse Creations
Kiadó: Eidos Interactive
website: www.hothouse.org
Minimum konfig: P166, 32MB RAM
Ajánlott konfig: P-II 266, 64MB RAM
3D gyorsító: –
Multiplayer: LAN, Internet

A filmekben, ha valami ismeretlen, halálos vírus fenyegeti az emberiséget, az esetek nyomasztó többségében a hősök az utolsó utáni pillanatban megérkeznek és megmentik a világot a vésztől. Ahol nem, ott kiderül, hogy ez csak a kérettörténet volt, és az ímígyen katasztrófiafilmmé avasztált mű aktuális hőseire és a világmegmentésre még egy kicsit várni kell – de az persze halálos biztonsággal bekövetkezik. Az eredetinek távolról sem nevezhető alap-

sztori kettős számú verzióját vetíti eléünk háttértörténetül a karácsonyi játékiapra. Itt maradt Eidos-féle Abomination: a vírus jött, látott, és kiütéssel győzött a jobb sorsra érdemes (?) humán faj fölött. Az usque tíz százalékra rúgó túlélő lakosság sem mondhatja magát különösebben szerencsésnek: a világégés utáni mérsékelt szép új világot mutánsok, szörnyetegek, és őrült ámokfutók hordái lepik el. Mintha ez nem lenne elég, megjelenik egy, a megváltozott körülményekhez alkalmazkodó vallási kultusz is. A magukat Hívőknek nevező fanatikus szektatagok világvégéről prédikálnak (ez persze a lakosság kilenczét elpusztító járvány után nem vall különösebb éleslátásra), és autentikus módszerekkel növelik spirituális testvéreik számát: aki nem áll közéjük, azt megkínozzák, felkoncolják, kerékbe törik és egyéb illetlen dolgokat művelnek vele.



Hőseink a rák ellenszerét kutatják. Sőt, rögtön kettőőt!

A helyzet elég sötét ahhoz, hogy a sokszorosan bevált dramaturgiai fogással feltűnjön a színen a világot megmenteni igyekvő hősök kicsiny, ám annál lelkesebb csapata. A rettenthetetlen hőroszok cserejátékosokkal együtt tizenhatan vannak, és egytől egyig különlegesen kiképzett kommandósok. Ők fogják kipucolni a pályáról a sok száznyi nem kívánatos egyedét – persze csak ha az egyszerű játékos bírja kifinomult reflexekkel / stratégiai géniusszal / hosszas kutatómunkával begyűjtött cheat-kódokkal (a nem kívánt rész törölendő).

Az X-COM után (nagyon) szabadon

Az eddigiek alapján programunk first person shootertől Tetrisig bármi lehetne (a bizonytalanságból a hangulatos, ámbar semmitmondó intro sem húzza ki az embert), ideje tehát, hogy fellebbentsük a fátylat: az Abomination egy izometrikus 3D-s, valósidejű stratégia-akció keverék. Katonáink közül egyszerre általában négyet vezényelhetünk egy-egy bevetés során (talán a szakszervezet érte el, hogy ne dolgoztathassuk halálra szegényeket), ami csak félig-meddig folyik a real-time hagyományok medrében. Az események zajlása bármikor megállítható, és a pauza alatt is ügyködhetünk, például új parancsokat adhatunk ki, vagy embereink cókmojkában turkálhatunk kedvűnkre. A küldetések céljai aránylag kevés változatosságot mutatnak: vagy simán ki kell nyírnunk a gaz ellenség hordait, vagy meg kell keresnünk valamit (és mellékesen kinyírni az ellent), esetleg megvédenünk egy helyszínt vagy személyt (az ellen kirtása mellett, természetesen). A vérengzés hatásfokának szinten tartásához tekintélyes fegyverarzenál áll rendelkezésünkre (főleg, ha szorgosan



Tűzijáték a Futrinka utcában



Az utolsó pofontól még mindig csillagokat látok

Az elkövető ismert

Az Abominationt elkövető Hothouse Creations '98-ban mutatkozott be a kissé felemás fogadtatásban részesült, ellenben több mint félmillió példányban elkelt Gangstersszel (ld. **576** 99/1). A három öreg játékipari róka, Peter Moreland (többek között a Gunship 2000-en dolgozott), Martin Carr (kilenc évet húzott le a MicroProse-nál) és Rob Davies (az F1GP-hez, a Civilizationhoz és a Transport Tycoonhoz volt némi köze) által alapított bristoli cég ezzel elég szépen megalapozta a jövőjét. Az Abomination után a jó öreg Pirates!-ből csináltak egy kétes sikerű utánérzetet Cutthroats néven (ld. **576** 99/10), de továbbra is az Eidos egyik biztos pillérének mondhatják magukat. Mostanság a Gangsters 2-n dolgoz(gat)nak. Ha valakit érdekel, éppen programozókat és grafikusokat keresnek – ami játékaikat elnézve már eléggé rájuk fér...



A TASSZ jelenti: nincsenek polgári áldozatok a felszabadított Groznijban

guberálunk a szitává lőtt ellenségek környékén), de amilyen széles a választék, annyira kevésbé működnek élethűen a mordályok. Előfordul, hogy egy Godzilla-méretű, kedélyesen vonagló szörnytömeget hűs méterről sikerül lenulláznunk két-három hetyke lövéssel, viszont egy kamikaze-jelleggel rohamozó emberszabásúba hosszas sorozatokat kell eregetnünk közvetlen közelről, hogy egyáltalán méltóztasson észrevenni. Ezt némi jóindulattal bőséges kommandóssaink eltérő tulajdonságainak számlájára írhatjuk, mert olyan is van nekik (mármint tulajdonságok, mert számát eddig még nem mutattak). Minden baka négyféle karakterisztikával büszkélkedik, plusz mindenkinek van egy saját, méretre szabott egyéni képzettsége is, így a csapat összeállítása és felfegyverzése is elég erős hangsúlyt kap a játékban.

Akcióra fel!

Adott tehát az állig felfegyverzett és mindenre elszánt csapat, valamint egy térkép, ahol kiválaszthatjuk menetrendszerű vérengzéseink helyszínét. Összekapjuk magunkat, kiszálunk a terepre – és igencsak meglepődünk. A kissé pórás grafika ellenére a készítőknél igencsak jól sikerült viszszaadniuk a halálos járvány által szétűlt, károsba süllyedt világ hangulatát: mindenhol romok, égő roncsok, haldokló szerencsétlenek, és a szenvedés nyomai. Nyomasztó csend uralkodik, szinte érezni a halál érintését a tájon. Néha feltűnik egy-egy túlélő, aki megháborodott az átélt borzalmaktól (akadnak használhatóbbak is, akiket jó eséllyel a

csapatunk soraiba vehetünk). Na és persze ott vannak a mutáns szörnyetegek és a járványban elhullottak földi maradványai, amik B-kategóriás horrorfilmekben edződött szemmel nézve is meghökkentően rondán néznek ki. Ha azt mondom, hogy egy gruppen-szexelő zerg kolónia gyenge Hupikék Törpikék-epizódnak tűnne mellettük, még csak nem is túloztam. (És milyen az, amikor túlozol? – CoVboy) Ha túltettük magunkat a megrázkódtatáson, indulhatunk terepet tisztogatni. Embereink irányítása könnyű, aki látott már real-time stratégiát, annak rögtön kézre is áll. Tennivalóink sora az életünkre török eliminálásán kívül a terep aprólékos átböngészésében merül ki. Bárhol találhatunk jó kis fegyvereket, illetve a Hívókról és/vagy a járványról értékes információkkal szolgáló tárgyakat, a megmenthető civilekről nem is beszélve – ezért nem érdemes villámháborút folytatnunk, kutassuk csak át az egész pályát. A program

stratégiai játéknak tekintik önmagát, és lehetőségünk is nyílik a "lassan járj, tovább élsz"-típusú kommandózáásra. A gond az, hogy ha szépen alakzatba fejlődve,



felderítőt előre küldve, egymást fedezve haladunk előre, általában egy cseppel sem érünk el jobb eredményt, mintha fejtelenségű módjára, válogatás nélkül mindenkit fél kiló ólommal üdvözölve nyomulunk (ráadásul utóbbi esetben nem is nő térdig a szakállunk, mire befejezünk egy küldetést). Szóval nagyon nem kell óvatkodni, az ellenség általában simán szitává lőhető (annak ellenére, hogy az őket irányító AI néha meglepően értelmesnek tud mutatkozni). Ha mindekenkel végeztünk, visszaballagunk a bázisra és a megszerzett infókkal okosabban indulhatunk friss csapattal új bevetésre. A történet küldetésről-küldetésre, sablonos fordulatokkal tűzdelve tekergőzik tovább, ha marad elég emberünk és muníciónk, a móka végére néhány extra-visszataszító rémség likvidálásával végleg (de legalábbis a második részig) kipucolhatjuk a mutáns vírusgazda bandát a földgolyóról. Kezdődhet a civilizáció újjáépítése – de ez már egy másik történet.

Stilustanulmány

Némi csalódásra adhat okot, hogy a programban csupán egy campaignre lehelünk, azt viszont mindjárt háromféleképpen is játszhatjuk: gyorstalpaló (kizárólag a történet fő vonalára összpontosít), normál, valamint bővített (sok mellékküldetéssel) módban. Mivel ez csak a játék hosszára, és a sztori mellékes szála-

nak felderítésére van hatással (a nehézségre abszolút nem), mindenképpen a leghosszabb kampányt érdemes választani, mert a változatosság tudvalegőleg gyönyörködtet. A kissé harmatos egyjátékos potenciálért a program féltucat multiplayer móddal kárpótolt: a megszokott CTF- és deathmatch-variációkon kívül olyan egzotikumok várnak ránk, mint az e-mailes párbajok, vagy az Unreal Tournament népszerű Dominationjének helyi klónja, a Hold Position nevű móka.

Abominálni avagy sem?

Hogy a játék grafikája kissé idejétmúlt (kevésbé finoman fogalmazva: ronda), az tény, de nem ez itt a legnagyobb gond. A fő baj az, hogy akciójátéknak kevés benne az akció, stratégiának meg kevés benne a stratégia: tipikus "két szék között a pad alá"-eset, amit a korszakalkotó játék-menetbeli újítások és az eredetiség sem képes feledtetni – mert ilyeneknek nyoma sincs a játékban. Van viszont némi (meglehetősen nyersen ábrázolt) brutalitás és Giger rosszabb vízióit idéző szörnyek, amik szintén nem biztos, hogy növelik a játék potenciális rajongótáborát. Mindezek ellenére meglepően sokan nyomják a neten multiban, tehát valaminek mégiscsak kell lenni benne... Talán a jól eltalált hangulat és a könnyű kezelhetőség. Ezek miatt érdemes kipróbálni az Abominationt egy-két körre.

Hancu

Rokon lelkek

Gorky 17

A Topware hasonló alaptörténetre épülő RPG-je, lényegesen kellemebb látványra, egészen más harcrendszerrel, de legalább ilyen ronda szörnyekkel (ld. **576** '99/11 – 85%)

X-COM: Apocalypse

Remek kis játék az Amigás idők visszanyúló előd nyomán, ami a maga idején már mindent tudott, amit most az Abomination – és még annál sokkal többet is (ld. **576** '97/10 – 80%)

Mellettem robbant fel egy szerelemgomba

kütesin/belbecs

LATVANYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Talán három éve
még jó lett volna

végítélet

67%

EARTHWORM JIM 3D

★ Tögyelgés a földigiliszta-lét misztériumaiban

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: VIS Interactive

Kiadó: Interplay

website: www.ewj3d.com

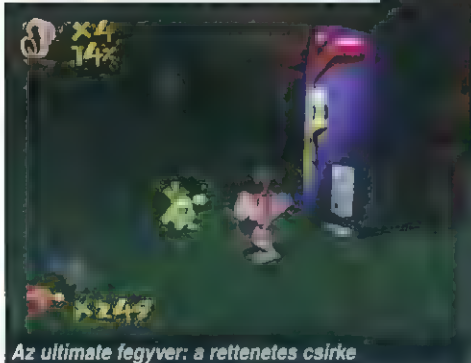
Minimum konfiguráció: P166, 16MB RAM

Ajánlott konfiguráció: P266, 32MB RAM

3D gyorsító: Direct3D

Multiplayer: LAN, Internet

Mekkora lehet egy giliszta agya? Az ember azt mondaná, hogy ezzel nem is érdemes foglalkozni, ám Earthworm Jim, a szupergiliszta most alaposan rációfol erre. Pszichójának



Az ultimate fegyver: a rettenetes csírke



Egy személyiségzavarokkal küzdő hőrsőg a mókuserékben

csak akkor fújódhatunk fel, ha kék lufikat találunk, s miután lebegünk, határidőre kell begyűjtenünk bizonyos bónuszokat. Mielőtt azonban jobban belemélyednénk az elmés részletekbe, előbb vegyük

át, mit is kell hősünknek tennie, hogy magához térjen.

Egyről a kettőre

Az a tehén úgy tűnik alaposan összetörte Jim koponyáját, mert hősünk valahogy még álmában is egy tehenet lát. A képzletének Szent Tehene – merthogy így nevezi a jámbor jószág magát – arra kéri Jimet, gyűjtsön neki varázslatos tögyeket. Kutyaharapást szörivel: noha giliszta-
tánc nyilván per pillanat mindentéle

ban álltak egymással. A boldogság érzelménél pedig mi más is lehetne egy gilisztánál mérvadó, mint a kaja. Persze Jim boldogságát beárnyékolja, hogy Fatty Roswell, a dagadt földönkívüli kisé feldúlja az izlésvilágát, holmi tökéletes burger összetevőit keresve...

Hogy néhány konkrét dolgot is mondjak a játékról: először tehát három szint erejéig egy baromiudvarban találjuk magunkat, s óriás csirkéket, meg ökröket lehetünk halomra. Aztán

jön a következő három pálya, mikor meg konyhafelszerelések alkotják a díszletet... A négy idegközpont között egy semleges, köztes szinten barangolhatunk: ez tulajdonképpen Jim agya. Az egyes központokba az összegyűjtött tögyekkel juthatunk be:

ahányszor csak ráállunk a pályához vezető liftekre, nyomban kíródik, hogy még mennyit kell összeszedni. A liftekkel nagyobb termekbe juthatunk, melyekben egyrészt

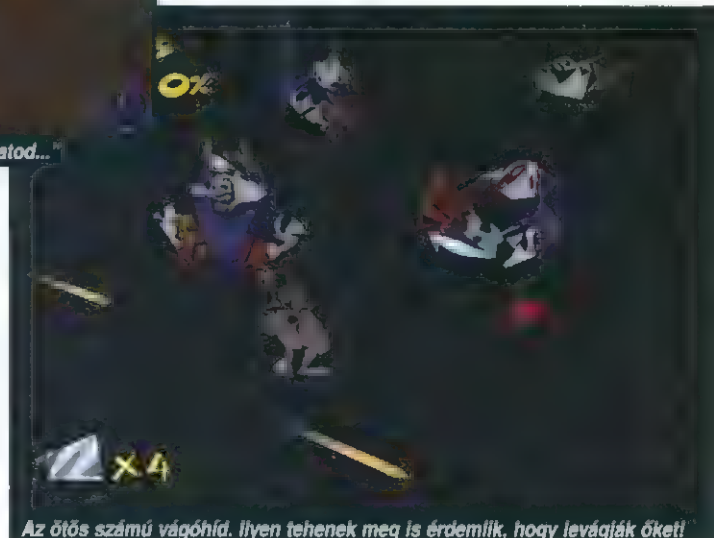
a Szent Tehenet találjuk, másrészt a pályákhoz vezető ajtókat. Az ajtóknak azonban nem mindegyike nyílik, mert hozzájuk megfelelő mentális szintre kell jutnunk. Jim "szanaszét gurult" intelligenciáját apró kis üveggolyók szimbolizálják, melyekből minden egyes pályán százat szedhetünk össze. Sajnos a golyók – az aranytögyekkel ellentétben – mindig újratermelődnék, ahányszor csak visszamegyünk valahova. A kimentett állásunk mindenestre mindig azt a mennyiséget tartja nyilván, ami az adott pályán a rekordunk volt. A pályarekordokat a program szépen összeadogatja, s így mozdul



"Távolságot, mint üveggolyót megkaphatod..."

emlőtől irtózik, nincs mit tenni: teljesítenie kell a küldetést.

Hát kérem: nagy marhaság ez itten – és ezt most szó szerint is lehet érteni. Viszont azt el kell ismerni, hogy nagyon frappánsan, és humorosan találják az egészet. Jim agyának a különböző központjaiban helyezkednek el a pályák, mely idegközpontok a következő dolgokért felelősek: memória, boldogság, félelem, fantázia. Ezeknek megfelelően alakulnak a pályák: Jim memóriájából például valami gyerekkori emlék kerül elő, amikor a csirkék és az ökrök háború-



Az ötös számú vágóhíd. Ilyen tehenek meg is érdemlik, hogy levágják őket!

el az IQ szintünk az ebihalétól a revizoréig, majd tovább – a játék efféle jelzőkkel illeti az egyre magasabb szinteket.

A rajzfilmes stílus

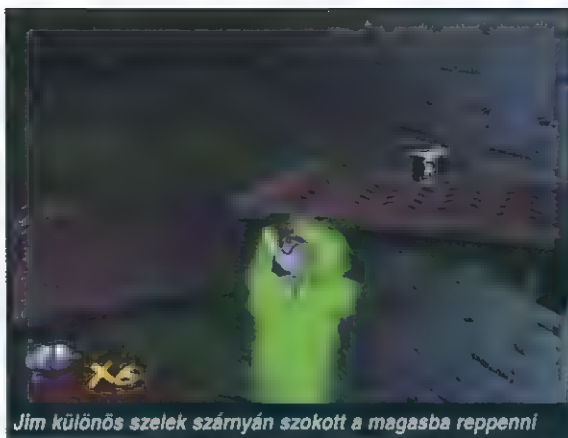
Az Earthworm Jim 3D sajnos korántsem nyújtja azt a látványt, mint 2D-s korszakában. Régen ugyebár arról volt híres, hogy a színgazdag hátterek egy rajzfilmmel vetekedtek. Ezúttal viszont a terep erőteljesen lemarad a konkurens játékok (mint mondjuk a Croc) mögött. Meg mernek rá esküdni, hogy 3D-ben most kevesebbet dolgoztak a grafikusok. A helyszínek abszolúte fantáziátlanok. Többnyire csupán folyosókon mászkálhatunk, melyek falára nyilván csak azért raktak valami textúrát, hogy ne maradjanak üresen. Az egyes helyszíneken belül ugyanazok a textúrák ismétlődnek minden teremben.

Viszont ami megmaradt "rajzfilmesnek", az a játékmenet. A platformstílusban immár elengedhetetlen ajtónyitogatás és kapcsolókeresésen kívül mindenhol valami mulatságos feladat is vár ránk. (Mellesleg az ajtónyitás is néha elég sajátos procedúra: például hörcsögöket kell felébreszteni, hogy megtekerjék a zárszerkezetet.) Elképesztően gyagyás figurákkal működhetünk együtt, s a velük kivitelezendő akciók igen "komolyak". Főleg a végkifejletük. Teszem azt: megbízunk minket egy baromfi tábornok kiszabadításával. Nyílik a cellaajtó, elnyerjük a jutalmunkat, ám a tábornokra ráesik egy hűtőszekrény... A boldogság idegközpontban Elvis raboskodik. A Király – miután kiszabadítottuk – mint egy tökkelütött hülye, minden árokba belesétál, ezért nekünk kell átrugdosni felettük. Miután átvettük száz veszélyen, mi következik? Beesik egy húsdarálóba...



A Király él! Olyan kövér volt, hogy nem fért be a mennyország kapuján

A küldetésekhez sokszor speciális fegyverek kelljenek, melyeket bizonyos automatákból vételezhetünk. A sima blaster pisztolyunk például a nagydarab ökrök ellen fabatkát sem ér. A húsbárdal viszont csinos kis mérszálást rendezhetünk köztük. A tojásmunició azért jó, mert célzott lövéseket is lehet adni vele. Hozzá hasonlóan több fegyvemél is a nézelődésnél célkereszt jelenik meg. Ez egy igen hasznos opció lenne – kár, hogy first person nézetben nem tudunk mozogni. A boldogság központban például a célzott lövés kiemelt szerepet kap.



Jim különös szelek szárnyán szokott a magasba repenni

A lézerrel ugyanis úgy kell eltalálnunk a kapcsolóként működő serpenyőket, hogy mandinerből pattinthatjuk a lövedéket.

A leggonoszabbak

Bár hülyén hangzik, a kómas sztori azért igazi telitalálat. Így ugyanis újra fel tudták támasztani azokat a szereplőket, akiket már eddig is nagyon szerettünk utálni. Rögtön az első pálya végén Pscrow-val kell csatát vívnunk. Nem is akármilyen csatát: Pscrow láncotlapon furikázik, míg mi egy disznón szörfözünk. A főellenségek a játékkal ellentétben igen kemény kihívást jelentenek. Nagyon szemétdolgot kívánnak tőlünk: adva van egy aréna, benne 100 üveggolyó, amit mind össze kell gyűjteni, de közben az ellenség is gyűjtöket. Muszáj tehát elvenni a másikat. A rablásra pedig csak egy mód van: ha elveszünk



Szia, Mata vagyok! Kérsz egy Tepsit?

hez. Mivel az arénában három lövedék termelődik újra, és egyszerre kettőt lehet felvenni, egyet mindig tartunk magunknál, s így ellenfelünknek kevesebb módja lesz lövöldözni. A játékmenettel kapcsolatban először is arra figyelmeztetnek mindenkit, hogy nem szabad meglepedezni a szuper ugrásról (lehajolunk és úgy ugunk). Gondolok itt például arra, hogy az ún. Pump-pakkok használatánál is számíthat. Az oké, hogy a bab extra sebességre kapcsolja Jim bélműködését,



Tehén érkezik az első számú vágányra

Rokon lelkek

Croc

Talán a legjobb 3D platformjáték, amelyben egy igen mókás krokodil viszonz-tagságos életébe nyer bepilantást az arra járó gamer. (ld. **576** '98/4 – 90%)

Rayman 2

Grafikai kivételének és hosszúságának köszönhetően pillanatnyilag a 3D platformjátékok királya, amelyben a tenyeres-talpas főhős Nagy Menekülést mutat be a robotkalózok börtönéből. (ld. **576** '99/11 – 96%)

Tabot nyomkodunk ahhoz, hogy előre nézzünk. Jim gyorsasága sem lenyűgöző. Volt, hogy eluntam az életemet, amikor egy hosszabb terepen kellett átvágnom. A sétálásnak nemigen tudom mi haszna van, mert hát a futásnál lassabb tempóra még a veszélyes akrobatamutatóványoknál sincs szükség.

Nem egészen értem, hogy egy ilyen nagy nevet, mint Jim, hogy engedhetett át egy kisebb skót cégnek a Shiny Entertainment. Színvonalas grafika és játszhatóság nélkül, ez ugyanis már nem ugyanaz az Earthworm Jim, aki az emlékeinkben élt, hanem egy jóval gyengébb.

V.Z.

de bizonyos pallók csak akkor érhetők el, ha pont akkor eresztődik ki a túlnyomás, amikor egy magasat ugunk. Végül még egy apróság: ha nem tudunk továbbjutni, addig ne essünk kétségbe, amíg van ellenfél. Sokszor ugyanis az összes gonosz kinyírása után aktiválódnak bizonyos kapcsolók, de az is előfordul, hogy valaki elejt egy kulcskártyát.

Egy csillag leáldozóban

Amikor Jim skótdudáznai kezdett egy tőggel, el kellett ismernem, hogy ökröségben még mindig felül tudják magukat múlni a kiagyaloí. A humoros hangvétellel nem is lenne gond, ám nincs az a hangulat, amit ne tudna tönkre vágni a pocsek irányítás. A kamerakezelés egyszerűen botrányos. Ilyet még nem pipáltam: Jim sokszor nem fér el a kamerától. Például ha rossz helyre mentem be, nem tudtam kapásból visszafordulni, csak miután egy "tisztelőtört" mentem, hogy kimozduljon az ajtóból az "operátor". Ezenfelül a kamerát állandóan manuálisan kell utasítani, mert általában a leghasználhatatlabb perspektívánál állapodik meg. Nem tudom, hogy vajon miért kell állandóan a

kulcsin/belbecs

LATVANYOSSAG

JÁTSZHATÓSÁG

SAVATOSSÁG

ZENEBONA

summa summarum

Nem akarok kukacoskodni, de Earthworm Jim ennél szebb és jobb játékok érdemelt volna

végítélet

68%

LEGO ROCK RAIDERS

★ Egy LEGO-centrikus játék, avagy Red Alert pelenkában

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Data Design Interactive
 Kiadó: Lego Media
 website: www.legomedia.com
 Minimum konfiguráció: P200, 32MB RAM
 Ajánlott konfiguráció: P300, 64MB RAM
 3D gyorsító: Direct3D
 Multiplayer: –

Gondolom, senkinek sem kell bemutatnom a Lego építőjátékot (de azért megteszem). A hasonló nevű dán cég néhány évtizeddel ezelőtt kezdte el gyártani kis műanyag bigyóit – azelőtt főleg fajtékokban utazott –, amelyek rövid idő alatt elsőpró népszerűsége tettek szert a világ minden táján. A Legon azóta nemzedékek nőttek fel, miközben a cég újabb és újabb történelmi kiegészítőket, városokat, univerzumokat adott ki a játékhöz: van már kalóz-Lego, űrbázis-Lego, idősebb gyerekeknek szóló Technic Lego – talán csak egy Adult kiegészítő hiányzik a repertoárból... A cég néhány évvel ezelőtt a számítógépes játékok piacára felé is elmozdult. Létrehozta a Lego Media kiadót, ami azóta már több programmal is meglepte a nagyjérdeműt. Látunk már monitoron Lego-kalózosdít (Lego Island), Lego-autóversenyt (Lego Racers), Lego-sakkot (Lego Chess), és most itt a legújabb: a Lego Rock Raiders.

Hej, élet, bányászélet...

A Rock Raiders szintén egy létező Lego-kiegészítő (ez éppen az űrbányászok



Ezen a szörnyön azt bírom különösen, hogy olyan jó sok poligonból áll

viszontagságos életét dolgozza fel), ennek megfelelően a program környezete és kerettörténete is hozzá igazodik. A sztori középpontjában az LMS Explorer űrhajó áll, amely egy balul sikerült bányászexpedíció során először aszteroidamezőbe keveredik és megsérül, majd egy féreglyuk (amolyan "űrteleport") is az útjába kerül, és átszippantja a hajót egy másik galaxisba. A megrémült legénység az idegen csillagrendszerben leszáll a legközelebbi bolygóra, ahol bányásztudásukat elővéve elkezdik gyűjteni azokat a kristályokat és ásványokat, amelyek a hajó megjavításához szükségesek.

Munkájukat azonban sziklaomlások és az ismeretlen világ furcsa szörnyetegei akadályozzák (szám szerint négyféle lava-, jég- és szikla-szörny, valamint egy ásványzabáló csigafajta), így a játékos feladata lesz, hogy 25 küldetésen keresztül biztonságban végigvezesse a bányászokat a bolygón.

(Szikla)szilárd meggyőződése, hogy ennél azért sokkal jobb történetet is ki lehetett volna találni.

Kő' sok kő

A Lego Rock Raiderst real-time stratégiai játékként hirdeti a kiadó, de az a szomoru igazság, hogy a program csak nyomokban emlékeztet a szokványos stratégia-ákra. A gyártó ugyanis – a legfiatalabb játékosokat megelőzve – érdekesen erőszakmentes koncepciót alakított ki: a gyűjtögetést helyezte a játék központjába, az építkezés és a harc szerepét pedig minimálisra csökkentette. Ennek köszönhető, hogy a "normális" real-time stratégiákban megszokott játékmenet (gyűjtögetünk, hogy építhessünk és harcolhassunk) itt nem működik. A Lego Rock Raidersben azért építkezünk, hogy hatékonyabban gyűjtögethessünk, és azért harcolunk, hogy semmi ne zavarja meg a két nyersanyag, a kristály és az érc bányászatát. A játékidő brutális hányadát – kb. 90 %-ot – tehát a külön-



Hihetetlen dolgok történnek a Lego-űrbányászokkal

féle sziklafalakban, kövekben, telérekben végzett fúrások teszik ki, átfogó hadműveletekről, egyáltalán offenzív megmozdulásokról senki ne is álmodjon.

Isteni szikla

A nyersanyagokat tartalmazó sziklafalak tehát kiemelt helyen szerepelnek a játékban, nem csoda hát, hogy a sziklák különböző minőségi kategóriákat kaptak, szám szerint négyet. A kavicsfalat egyszerű bányászok is hamar lebontják, a laza sziklafalat már valamivel nehezebben és lassabban lehet megszüntetni, a kemény sziklafalak csak robbantás, vagy munkagépek révén takaríthatók el az



Nagyszerű: egy óra alatt találtam egy órát (vagy mit...)





Hélo, Raider bácsi, ne tessek bántani a városomat!



Most nézzétek meg: kő kövön nem marad

útból, míg a tömör sziklafal meg sem moccan, akármivel ütjük. A bányászmun-
kát eleinte csak az anyaűrhajóról
leteleportált bányászokkal kezdjük, akik a
csakány forgatásán és az omladozó
sziklafalak megerősítésén kívül semmi-
hez sem értenek, de a későbbiekben
adhatunk nekik tárgyakat (fegyvereket,
dinamitot, stb.), és különféle szakmákra
is kiképezhetjük őket. A mémökké
képzett bányász már épületeinket is
megjavíthatja, a pilóta, a tengerész és a
sofőr a különböző légi, vízi, és földi
járműveket vezethetik el, míg a robbantá-
si szakértő a kemény sziklafalakat
döntheti romba egy-egy dinamitos láda
segítségével. Az épületek – a szokott
módon, szigorú hierarchiát követő –
felhúzásával (pontosabban űrhajóról
történő leteleportálásával) aztán járműve-
ket is gyárthatunk, amelyekkel még
gyorsabban megy a fúrás, szörményvédelmi
kerítéssel, áramvezetéként is funkció-
náló utakkal vehetjük körül bázisunkat,
és...ennyi. Nincs tovább. Innentől kezdve
még a különféle upgrade-lehetőségekkel
sincs igazi továbblépés a játékban. Csak
gyűjtögetjük a nyersanyagot, és fúrjuk a
sziklát, amíg nem sikerül teljesíteni a
küldetés célját (egy sziklában rekedt
társunk kiszabadítása, bizonyos mennyi-
ségű kristály gyűjtése, stb.). Ha jön egy
szörny, gyorsan leöljük pár másodperc
alatt (ami abból áll, hogy az akció ikonra
kattintunk, erre a szörnyhez legközelebbi
fickó automatikusan szétlövi a szörnyet),
és folytatjuk a furkálódást. Ilyen játékel-
fogás mellett talán nem meglepő, hogy
multiplayer opciót hiába is keresnénk a
programban... Mondjuk, ez nem is

biztos, hogy baj, a 25 pályás "hadjárat"
már maga egy rémálom. Amellett ugyan-
is, hogy a küldetések egy igazi RTS-
játékos számára szörnyen unalmasra és
nehézkésre sikeredtek, a véletlen és
ellenőrizhetetlen sziklaomlások hipp-
hopp agyoncsapják jól képzett bányász-
ainkat, így a "két lépést előre, egy lépést
hátra" elv sajnálatosan gyakran érvénye-
sül. Mindennek betetőzéseként pedig a
játékban csak az egyes küldetések

textúrák egyszerűen rondák, a kevés kör-
nyezeti hangulaterem (láva, patak, jégfal)
idejétmúlt megvalósítású, csak a speciá-
lis 3D-effektek (kőomlás, épület-telepor-
tálás, stb.) juttatja eszünkbe, hogy valahol
2000 elején járunk. Az épületek többé-
kevésbé ott vannak a szerven, de az egy-
ségek nagyon kicsik, és semmiben nem
különböznek egymástól (egy profi mémök-
pilóta-robbantó tehát ugyanúgy néz ki,
mint egy zöldfülű). A felülnézeti képen



Tele van a portom mindenféle plastik fickóval

között lehet menteni, játék közben nem –
technikai K.O. a javából...

Göröngyös kivitelezés

Egy nagyon jó tálalás még talán meg-
menthetné volna ezt a játékot, de a készí-
tők külsín terén is csak közepes munkát
végeztek. Az engine erős amatőr produk-
ció, ami azt jelenti, hogy igencsak szög-
letes világképet tár elénk, ahhoz képest,
hogy milyen hardvert követel (az más ké-
rdés, hogy milyen hardverrel hajlandó el-
indulni, TNT-vel például nem kooperál). A

külví váll-, és szemnézet is helyet kapott
a játékban, de hogy miért, azt nem tudom:
tökéletesen használhatatlan mind a kettő
(arról nem is beszélve, hogy ezekből a
nézetekből sokkal rondább a grafika).
Nem értem, hogy miért fordítottak arra
energiát, hogy ez a két opció belekerüljön
a programba. Ehhez képest a pályaközi
animációk kifejezetten jók és humorosak,
még szerencse, hogy .avi-formátumban
kerültek a korongra, így meg lehet őket
tekinteni a játék végigjátszása nélkül is.
A program audio része viszont megint
csak csalódásra ad okot: a hangok egy-
két kivételtől (például a rémes brit akcen-
tussal dirigáló építészvezetőtől) eltekintve
átlagosak, a zene pedig...hááát...én ke-
vés játékmuzsikát kapcsoltam ki életem
során, de ezt a pittyegő rémséget nem
bírtam elviselni két percnél tovább.

GyerekJáték az egész

Mint már említettem, a Rock Raiders-
szel az ifjabbakat célozták meg. Ezt tá-
masztja alá a játék egyszerűsége, köny-
nyúsége, valamint az a tény, hogy 8
részletes gyakorlóküldetés, interaktív
ikon-help és egy 90 oldalas prima kis
kézikönyv rágja szájba a játék irányítá-
sát. Sok irányítanivaló egyébként nincs a
játékban, mivel rengeteg cselekvést
(omlások eltakarítása, kibányászott
kristályok begyűjtése, harc) automati-
kusan végeznek a bányászok, egy előre
meghatározott (de átfedniálható) prioritá-

si cselekvéssorrend szerint. Ez mondjuk
nem feltétlenül jó, mert például a romel-
takarító Al igen ostoba: ha más utasítást
nem adunk, embereink rendszert csinál-
nak abból, hogy a legtávolabbi helyeken
kezdjék a takarítást... Aggódó szülők
vérmes telefonjait megelőzendő, az
erőszakot ebből a játékból száműzték:
bányászaink nem halnak meg, hanem
egy bizonyos egészségi állapot elérése
után visszateleportálnak a hajóra, de
még a szörnyekkel is humánusan bántik a
program: a jég-szörny például egy "halá-
los" találat bekapása esetén szétesik pici
szörnyekre, amelyek már ártalmatlanok
munkásainkra nézve. Ez mind szép és
jó, és most örülnöm kellene, hogy végre
olyan játék került piacra, amely az ifjabb
korosztályt is elszórakoztatja, de én
mégis inkább dühöngök. A Lego Rock
Raiderst ugyanis a kiaknázatlan lehető-
ségek játékanak tartom. A különféle
méretű és formájú építőköcskák önma-
gukban hordozták a változatosság
ígétét. Milyen király lett volna például,
ha a játékos (teszem azt, a Warzone
2100 mintájára) maga rakhatta volna



Egy rettenetes szörny a helyi bestiáriumból

össze a járgányokat! Vagy mennyivel
aranyosabb lett volna egy Lego-város
környezet, mint ez a sziklaszürke, egy-
hangú bolygófelszín! A legújabb Lego-
program azonban nagyon csúnyán
végezte: készítői túlzásba vitték az
egyszerűsítést, és sajnálták az energiát
(netán a pénzt) a kivitelezésre. Ezért
csak a nagyon-nagyon sok türelemmel
rendelkező gyerekek számára ajánlom,
akik egyszer majd valami komolyabb
RTS-be akarnak vágni, de talán ők is
jobban teszik, ha Lego Rock Raiders
helyett igazi Legot vetetnek anyuval és
apuuval...

Stóki



Egy kiválóan használhatatlan nézet. Mindenesetre van ilyen is

külsín/belbecs

LAIVANYUSSAG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBOND

summa summarum

Nem volt igazán jó ötlet RTS-t csi-
nálni Legóból. Legalábbis nem így

végítélet

65%

MILLENNIUM RACER

★ A versenyjátékoknak is megvan a maguk Y2K problémája

Rokon lelkek

Star Wars - Racer

Hát ezt nyilván senkinek sem kell bemutatni, ha a játékot nem is, a filmet mindenki látta. Abban volt Anakin, a Millenniumra pedig már csak a kin maradt.
(ld. 576 '99/6 – 90%)

Wipeout

Tulajdonképpen a sci-fi verseny stílusirányzata alapítója – máig is ebből lopkod többé-kevésbé az összes játékfejlesztő.
(ld. 576 '95/12 – 91%)



Guga Jakob a célegyenesben turbót kapcsol



Két pont között a legrövidebb út a sikkor

SEMELYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Creat Studio
Kiadó: Cryo
website: www.cryo-interactive.com
Minimum konfiguráció: P233, 32MB RAM
Ajánlott konfiguráció: P-II 266, 64MB RAM
3D gyorsító*: Direct3D
Multiplayer: LAN

Amióta a WipeOut megjelent, érdekes módon minden játékfejlesztő ugyanúgy képzelel el a közeljövő technikai sportjait: a föld felett lebegve száguldo csodagépek, extrém helyszíneken kanyargó pályák, és természetesen üvöltő techno zene. Nem kivétel ez alól a Millennium Racer sem. Csakhogy ezúttal nem a lebegő gépek pilótátlékjében foglalhatunk helyet, hanem a gépek nyergébe kell pattanunk. A Cryo játékában ugyanis most nem annyira a Forma 1, mint inkább a motocross modernizált változatával fogunk megismerkedni.

A terep

Hát kérem az új évezred virtuális crossmotorjai enyhén szólva furcsán festenek: az átlátszó szerkezetek inkább valami kristályhalmazra hasonlítanak, semmint egy járműre. Mindenestre a sport lényege változatlan: emelkedők, lejtők, ugratók, és pallók követik egymást, s nekünk lehetőség szerint minél zökkenőmentesebben kell rajtuk ájtatunk.

Hogy képet alkossunk a Millennium Racerről, hangulatilag nagyjából a Star

Wars féle Racert kell magunk elé képzelni, kissé gyengébbre sikeredett tereppel. A tizenegy pálya sajnos nem tűzöttan karakterisztikus – legalábbis az biztos, hogy a környező világ meglehetősen egyhangú. Futurisztikus hatású textúrákkal vontak be mindent (például az út úgy fest, mintha nyomtatott áramkörökből állna), s a készítők ezzel nyilván úgy gondolták, hogy nagyjából elegendő is tettek a pályakészítésnek. A végeredmény: felismerhetetlen funkciójú épületek, gépezetek, meg hosszú alagutak mindenütt, s a tájkép sehol sem jelent különösebb élményt. Hogy mégis különböző helyeken járunk, azt csak onnan tudjuk, hogy egyszer mondjuk a világűrbe pottyantunk egy rosszul sikerült ugratás után, másszor meg fortogó lávába fordulunk le az útról.

Igaz, az előrehaladást azért abból észrevehetjük, hogy egyre képtelenebb akadályokat gördítenek elénk. Iszonyú szűk résekben kell szalmozni, vagy itt van például a "kedvencem": amikor úgy ki van lyuggatva az út kétféle gödrökkel, mintha egy orosz hadseregcsoporthoz érkezett volna a környék felszabadítására. Felletőbb bosszantó, amikor beragadunk egy ilyen árokba. Ráadásul a bónuszok direkt úgy vannak elhelyezve, hogy még véletlenül se kerüljük el a balsorsunkat.

Extra gyorsaság

A Millennium Racerben rettentően ki egyenlítették az erőviszonyokat, úgy, hogy ha meg kívánjuk előzni a gépi játékosokat, a pályán fellelhető valamennyi extra cuccot

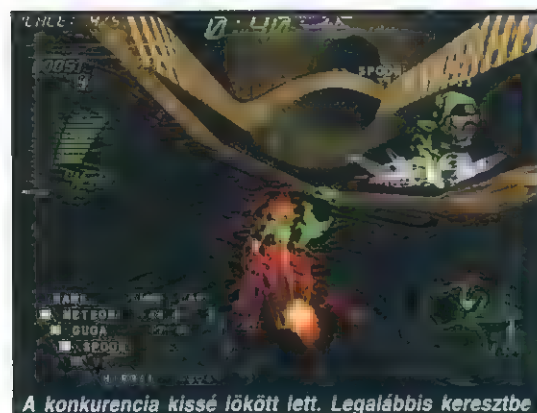


Hamarosan én leszek a turbó-Gyűrűk ura

igyekezni kell kihasználni. Egészen pontosan három dologról van szó. Az elsőt már rögtön a rajtnál megtapasztalhatjuk: a célegyeneset borító sárga mezők nemcsak hogy fokozatosan felgyorsítják a járművünket, de még a turbókat is töltik. A turbót menetközben Shifttel aktiválhatjuk, de nem árt vigyázni: amikor ráadjuk, gépünk "szárnyai" becsukódnak, s ezért kevésbé kormányozhatóvá válik. Tehát meggondoltan érdemes turbóznunk: jobbra a kilővéseknél és az egyenes szakaszoknál javasolt.

A célegyenesen kívül minden pályán több helyen is van gyorsító hatású mező, de azokat legtöbbször olyan helyen kell

keresnünk, amikhez csak nyakatekert módon lehet eljutni. Párhuzamos útszakaszokra, pallókra gondolok, amelyek általában magasabban fekszenek, mint a "normál" út. Ezek eléréséhez kell használnunk a járművünk másik lényeges képességét: nevezetesen hogy nemcsak ugratókról lehet ugratni, hanem a Space-szel bármikor simán felkaphatjuk a gépet. Végül is ez adja meg a Millennium Racer sajtóságos zamatát: az alternatív pályaszakaszok, amelyeken ide-oda ugrándozva kell kitalálnunk,



A konkurencia kissé lökött lett. Legalábbis keresztbe

hogyan tehetünk szert minél nagyobb sebességre. Plusz egy újabb lehetőség az idő lefaragására, ha netán "csaló" utat találunk. Néhol ugyanis átgrathatunk a korláton, s levághatunk egy-egy kanyart. Mindezekből világosan következik a sikeres játék mottója: ismerd meg minél jobban a pályát!

A további két extra dolog gyűrűk formájában jelenik meg – mondanom sem kell, hogy a feladat: átgratni rajtuk. A sárga gyűrű a turbót növeli maximumra, míg a kéktől maximális sebességre kapcsolunk. A gyorsító mezőkkel ellentétben a kék gyűrű azonnali sebességnövekedést biztosít, ráadásul a hatása lassabban is múlik el.

Fő a békesség

Bár az alcímben a versenyzőket Y2K Harcosoknak titulálják, cseppet sem annyira harciasak a résztvevők, mint például a WipeOut pilótái. A tűz gombot ugyanis hiába keressük – olyan nincs. Egyáltalán nincsenek fegyverek. Pedig amikor elsőnek játszottam a játékkal, meg mertem volna esküdni, hogy kell lennie valamilyen rakétának, merthogy időről-időre egy célzó berendezés fogja be az előttünk haladó versenyzőt. Ez a "célkereszti" azonban csak azt mutatja, hogy éppen melyik versenyző adataihoz hasonlítgatja az eredményünket a fedélzeti számítógép. Hasonlóan a saját eredménykijelzőnkhez minden kiíródik az ellenfélről, beleértve azt is, hogy hányadik helyen áll, mennyi turbója van még, stb.

Egy "fegyver" mondjuk azért akad a kezünkben: a lökdösődés. Igencsak kifizetődő a többieknek toszogatni, (Mít csinálsz te, Zoli flam?! Hát hogy beszélsz te itt a társaságban? Mindjárt nyakon verlek! – CoVboy) mivel mindig az veszti el az egyensúlyát, akit meglöktek. Persze ha belénk jönnek hátulról, ez visszafelé is igaz, de szerencsére a gépi ellenfelek – velem ellentétben – nem olyan szemetek, hogy direkt erre játsszanak.

Ami nincs, és ami van

Hát én odapörköltem volna egy párat a konkurenciának!), de nem ez az egyetlen dolog, amit hiába keresünk a játékban. Nincs például olyan opció, amivel fejleszthetnénk a járműünket. Haladunk előre a bajnokságban, s ugyanazzal a géppel kell győznünk a

tempót az egyre jobb képességű riválisokkal, ami nemcsak hogy nehéz, de kissé unalmas is. Ráadásul tulajdonképpen járműválasztás sincs! Van egy ún. játékos setup, ahol választhatunk színeket, meg motortípust A-tól D-ig – aztán annyi! Ez ugyebár gyakorlatilag négy fajta járgányt jelent: az egyik jobban gyorsul, a másiknak nagyobb a végsebessége, a harmadiknak jobb az úttartása, míg a negyedikkel pedig tök klasszul lehet ugratni.

Az üzemmódok között kétféle nehézségű bajnokságot választhatunk, me-



Valami gáz van: kilopták alólam a pályát

lyeknél meghatározott sorrendben kell végigmennünk a helyszíneken. A futamokon az elért helyezésünkért pontszámokat kapunk. Az első három pályán gond nélkül túleshetünk, viszont utána már csak meghatározott pontszámmal lehet benevezni. Mivel a későbbi futamoknál ez a pontszám persze egyre durvább lesz, felettébb ajánlatos korai versenyeket mind megnyerni. Vissza lehet ugyan térni később is a korábbi futamokhoz, hogy javítsunk az eredményünkön, viszont – és ezt rendkívül nagy marhaságnak tartom – a kiválasztott futam utáni eredményeink elvesznek! Magyarán az adott ponttól újra kell indulnunk valamennyi versenyen. Ehhez jön még az a bosszantó tényező is, hogy egyszerre csak egy bajnokságot jegyez a gép.

A bajnokságon kívül van arcade mód és többjátékos, hálózati mód is. Az arcade módnál alapban csak három pálya van nyitva: a többi csak akkor lesz választható, ha már voltunk rajtuk a bajnokságon.

A végeredmény

Nem kell hozzá nagy jóstehetség, hogy előre lássam: a Millennium Racer nem lesz a versenymegszállottak



A sárga út végén megtaláljuk Boost, a nagy varázslót

kedvence. Kicsit olybá tűnik, mint ha a fejlesztésnél leragadtak volna néhány kevésbé jelentős részletnél, miközben a lényeg szépen elszikkadt. Ott vannak példának okáért a béna grafikai pályák, melyeken igazán dolgoztak volna még egy kicsit. Ugyanakkor a "motoros" animációja egész csinos. Frankón döntögeti a járművét, plusz az öklét is rázza örömeiben, amikor sikerült megelőznie valakit. Kis idő után azért unalmas, hogy MIN-DEN egyes előzésnél kurjongat – már csak azért is, mert az ellenfeleknek is megvan ez a szokásuk. Főleg akkor "vicces" a dolog, amikor kiélezett harc folyik, és hol az egyik, hol a másik versenyző mond "viszlátot" a másiknak.

Újabb érdekes dolog, hogy a hálón keresztül adva van a lehetőség, hogy kicseréljük, illetve versenyzetessük a játékos-profilunkat (normális nyelvre lefordítva: az eredményünket), viszont konkrétan Internetes játék nincs is.

Az pedig rendkívül "fontos" volt, hogy a versenyzőket különböző arccal tudjuk ellátni. Igazán hasznos opció – kár, hogy a sisaktól nem látni senkinek az ábrázatát. Csúpn egyetlen helyen mutatkoznak azok a bizonyos arckok: az eredménykijelzőn, ahol mindig az épp előzni kívánt pózában gyönyörködhetünk.

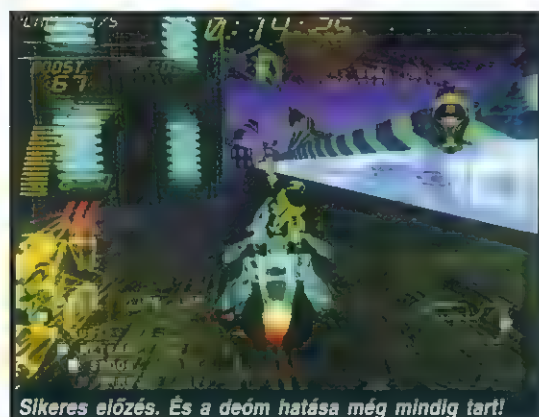
Kotnyél

Amikor megkezdtem a Millennium Racer-t, a két cikk közötti pár perces szabedidő eltöltésére épp kapóra jött volna a Millennium Racer. Abban viszont gyorsan megállapodtunk Hancuval, hogy nem ez a játék lesz, amivel a továbbiakban győlközöm, hiszen oly unalmas, hogy csodálásra lehet látni. A motoros sem azért rázza az öklét, mert örül, hanem mert egy ilyen játékkal büntették be. Az uncsi pályákon talán kicsit segíthetne volna a többiek leelőzhetőségének lehetősége, némi upgrade a pénzdíjakból, meg ilyenek – ehelyett kaptunk egy rompi hasznos ide arcotzabál "ficedort", ami azért is jó, mert az esetek 90%-ban a pilótáinkat HÁTULRÓL látjuk. A játékos a Star Wars Racertől hasonlítani tipikus, Vári Zoltán tőzbe volt, amit csak azért nem vettem a DeL Bilientyű mertélem, nehogy valakit hiányoztat győződjön az emaradt nyomdákban mint. A Cryo is len sokkal jobban tenné, ha maradna a jó bevált kaptafájánál, a 3D grafikus is lenyűgöző lenne és ezt a műfajt meghagyja, mi mondjuk a 2D-től sokkal többet kaptunk.

CoVboy

Hát szóval réges-régen, egy messzi-messzi galaxisban már volt egy jobb Racer, mint most ez a millenniumi. Az ugratva megközelíthető gyorsításávk ötlete nem volt rossz, de önmagában egy jó ötlet még messze nem elég – főleg a versenyjátékok mezőnyében, ahol rengeteg igazi nagygagyú indul.

V.Z.



Sikeres előzés. És a deóm hatása még mindig tart!



Nini, egy lyuk! Építsünk bele egy Nemzeti Színházat!

külsín/belbecs

LATVANYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Egy teljesen átlagos sci-fi verseny, opciók nélkül

végítélet

68%

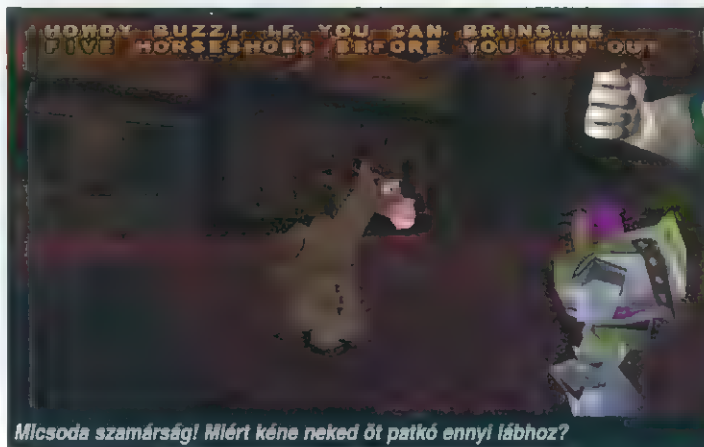
TOY STORY 2

★ Szabadítsátok ki Willyt! Meg a rongycowboyt is!

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Traveller's Tales
 Kiadó: Activision/Disney Interactive
 website: www.disneyinteractive.com
 Minimum konfiguráció: P166, 32MB RAM
 Ajánlott konfiguráció: P200 MMX, 64MB RAM
 3D gyorsító: Direct3D, 3Dfx
 Multiplayer: –

Eredetileg csupán videó-kiadásnak szánták, ám a Disney látott benne annyi fantáziát, hogy mozifilm lett belőle. Önmagában már ez a tény is mutatja, hogy a Pixar-féle Toy Story 2 nem okoz csalódást senkinek sem, aki szeret-e az életre kelt játékok öt évvel ezelőtti kalandját. Én személy szerint még nem



Micsoda szamárság! Miért kéne neked öt patkó ennyi lábhoz?



Ahát! Lekapcsoltam Francesco Vasquez Garcíát!

láttam az új filmet, de annyit elmondhatok, hogy a szaksajtóban csakis jókat lehet olvasni a külföldi bemutatók visszhangjáról. Az újdonság varázsa persze már elmúlt, hiszen a komputeranimációs műfajban a játékok története óta volt már a 'Bogár élete', meg a konkurens 'Z, a hangya is', szóval szenzációra nem lehetett számítani. Viszont – és ez minket, számítógép-rajongókat nyilván nem hagy hidegen – technika bravúrokra annál inkább.

A történet talán nem annyira eredeti, mint korábban – legalábbis néhány mozzanat ismerős lehet az elődből. Jól ismert hőseink, azaz Woody, a rongycowboy és Buzz, a műanyag csillagharcos nagyjából ugyanazzal a problémával néznek szembe: kikerülnek a számukra idegen "nagyvilágba" és valahogy vissza kell jutniuk a gazdájuk szobájába. Egészen pontosan úgy áll a dolog, hogy Woodyt elrabolja egy különös figura, Buzz és a többi játék pedig a mentőakcióra vállalkozik. Kiderül, hogy a tolvaj nem más, mint egy Al nevű fickó, akinek játékok

bolthálózata van, és megszállottan gyűjti a ritkaságokat. Úgy tűnik, Woody is egy ilyen ritka játék, méghozzá elég értékes darab: az '50-es években saját showműsora volt, ahol néhány társával együtt lépett fel – többek között Jessie, a cowgirl és Stinky Pete, az ősz bányász volt a show többi szereplője. Alnak

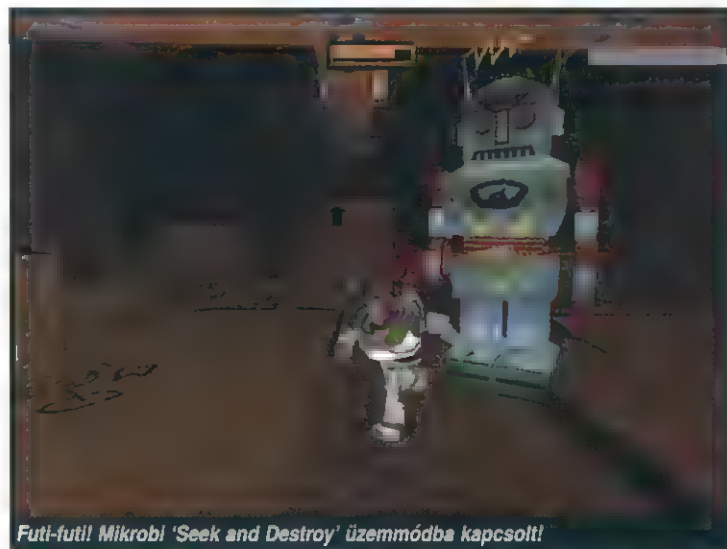
már mindenki megvolt a csapatból, s már csak Woody hiányzott. Ha a Buzz vezette mentőcsapatnak nem sikerül Woodyt – és újdonsült barátját – kiszabadítani, akkor hamarosan az egész kollektió egy japán múzeumba kerül...

PlayStation a PC-n

A filmből – mint öt évvel ezelőtt – most is a Traveller's Tales készített játékot. Dicséretükre legyen mondva, hogy ezúttal végre ugyanaz az "akciójáték" látott napvilágot PC-n is, mint a konzolon, és nem valami dedós hülyeség kapta ugyanazt a címet, mint egykoron. Az viszont már kevésbé dicséretes, hogy a játék valóban ugyanaz, mint PlayStationon – azaz semmivel sem jobb. Főleg, hogy még egy nyavalyás filtert sem küldtek rá a grafikára. Teljes a PlayStation-hatás.

Még szerencse, hogy a Sony kis szürke dobozából tűrhető színvonalat hoztak ki, úgyhogy az összkép még PC-n sem túl lehangoló. A kezdő helyszínt, vagyis a játékok otthonát szó szerint a pincétől a padlásig bejárhatjuk: a gyerekszobában beugorhatunk Andy kiságyába, a nappaliban szófa áll a TV-s szekrény előtt, a garázsban egy kocsi parkol, a pincében ládahegyeket mászhatunk meg – és mindez még csak egyetlen pálya volt. A többi hasonlóan változatos lesz.

hogy és miért kell csinálni a továbbjutáshoz. Bizonyos lebegő kockák megérintésével kérhetünk az adott helyhez vonatkozó tanácsokat. Andy szobájában az első ilyen kocka a tologatásra utal: ha letoljuk a könyvet az asztalról, egy feljárt képezünk a szemközti ágyhoz. A második kocka a dupla ugrásra figyelmeztet, ami egy hosszabb ugrás: Buzz kitárja a "szármiai", s úgymond sikiórepüléssel teszi meg a nagyobb távot. A következő tanács a drótkötelekre vonatkozik.



Futi-futi! Mikrobi 'Seek and Destroy' üzemmódba kapcsol!

A tanulóidó

A film szerint hőseink otthonából, Andyék házából indul el a történet, s nincs ez másképp a játékban sem – a sztorit amúgy a filmből kiollózott jelenetek mesélik el. Andyék háza a gyakorlópálya: itt sajátíthatjuk el, mit,

Rögtön bele is csimpaszkodhatunk egybe, és átcsúszhatunk Andy kiságyába. A járókából való kitöréshez azután a célzó tudományunkat kell bevetni: "belső" nézetre kapcsolva könnyedén becélózhatjuk az oldalsó rács pánthait, amiket így a lézerrel átvághatunk. Miután a szobában már mindent átvizsgáltunk, a folyosón egy újabb kocka figyelmeztet minket, hogy a növényeken keresztül felfelé is van út, s máris ott lehetünk a padláson. A padláson küzdhetünk meg először komoly ellenféllel, a mindenfelé ugrándozó apróbb robotok nem különösebben erősek. A ládák tetején egy felhúzható robot az ellenfelünk. A hozzá hasonló főellen-ségek energiaszintjét külön mutatja a program. A padláson egy újabb info-kocka ad tanácsot, milyen támadásokat vehet-



tünk be ellene: létezhetünk, és bepörögve elsodorhatjuk a la Taz. Mindkét támadást gerjeszteni is lehet, ami különösen a lézernél fontos. A felhúzzható robotnál például nyugodtan izzíthatjuk, mert amíg az ellenfelünk le nem jár, úgyis sérthetetlen (csak akkor lehet megsebesíteni, amikor éppen felhúzza magát). A ház földszintjén vár ránk az utolsó néhány lecke. Először is a kamerakezeléshez kapunk rövid kommentárt. A pause menüből kétféle kamerakezelés (aktív vagy passzív) közül választhatunk. Az aktívnál a kamera megpróbál a hősünk háta mögött maradni, míg a passzívnál elméletileg egy adott égtájnál kéne maradnia. Az utolsó kocka a fotelban látható X-re ad magyarázatot. Ilyen jelekkel bizonyos működtethető eszközök vannak megjelölve a pályákon, melyeket taposásra jönnek működésbe. A taposáshoz előbb fel kell ugranunk, majd a levegőben a pörgés gombját nyomunk. A fotel esetében mindez egy "katapultot" fog beindítani. Hasonlóképpen lehetjük ki magunkat pél-

tőlünk semmit: dinó barátunk ugyanis mindenhol tanácsokkal szolgál. A jól ismert figurákon kívül továbbá van mindig egy-néhány pálya-specifikus karakter. Andyék házában például Bo Peep, a porcelán pásztortányka elkóborolt őt bárányát kell összeszednünk, a kertben pedig Sarge, a műanyagkatona csapatát kell egybe gyűjtenünk. A terepszínű katonákat csak a rakétáik alapján lehet észrevenni...

A zónák

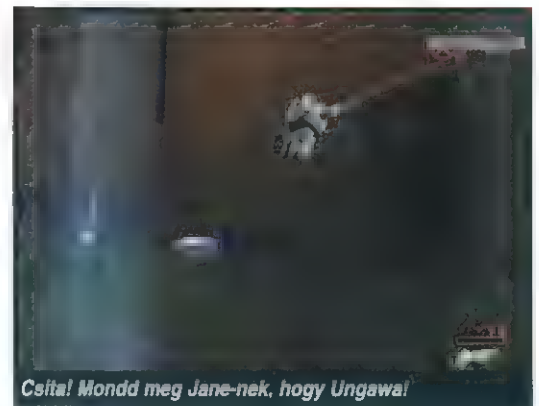
A "gyűjtögetős életmód" összesen öt zónán keresztül tart. Minden zóna három pályából áll – bár ezek közül az utolsó mindenhol csak egy főgonoszt tartalmaz. Az első zónában először a házat, majd a kertet kutathatjuk át, s végül egy kétfedelű játékreplővel vívhatunk párbajt. A második zóna egy építési területtel kezdődik, majd egy koszos síkatoron kell hőseinknek átvágniuk, hogy végül Buzz egy vi-dám kukalakóval küzdjön meg. A harmas zóna már Al boltjában játszódik, valamint Al játéktermében – utóbbinál

Kritikus szemmel

Talán már kiolvasható volt a véleményem a sorok közül: a gyűjtögetés szerintem túl egyszerű és unalmas. Noha a megszerzendő darabok némelyikét igen sok fáradságba kerül megkaparintani, mégiscsak egysíkú a feladat. Tévedés ne essék: nem az "fáj" nekem, hogy gyűjtögetni kell (elvégre a legtöbb platformjáték már csak erről szól), hanem az, hogy ebben a játékban kizárólag csak ezt kell tenni. Hirtelen csupán egy gondolkodtató feladat jut az eszembe: a repülőtéren egy színes lámpasort ugyanúgy kell felgyűjtanunk, mint ahogy a fölötté lévön látjuk. A dologban a nehézség az, hogy amikor egy kapcsoló egy szint meggyújt, akkor egy másikat kikapcsol, és három lépésből kell megoldanunk a feladatot – ehhez tényleg logika kell. Ilyenekből nem ártott volna több. Meg használható tárgyakból sem. Néha mondjuk erősebb lézerral, vagy egy kiűhető csáklával szerelkezhetünk fel, de igazán érdekes tárgyat nem találunk.

Akciojátéknak nevezni a Toy Story 2-t enyhe költői túlzás, hiszen az ellenfeleket akár ki is kerüldgethetjük. A főellenségek sem éreik fabatkát sem, hiszen nincs különösebb mottója, hogyan intézzük el őket. Ha netán nem válik be a lézer, a pörgéssel kell próbálkozni, illetve vica versa – ennyi.

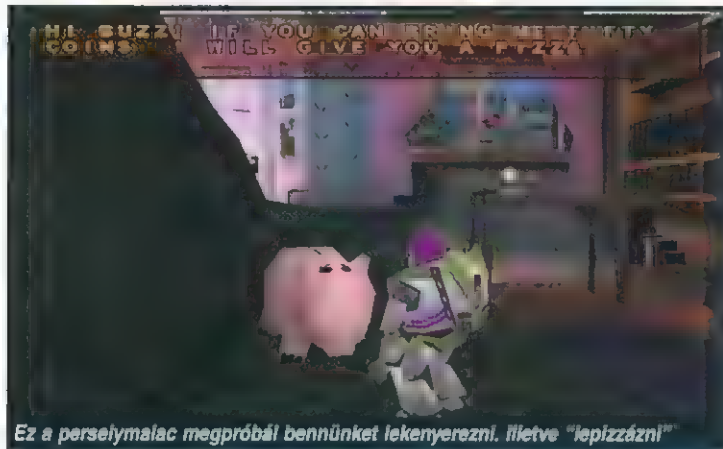
Egyedül az ugrbugri ügyességi részeket lehetne a játékból értékelni, de azok meg a szertelen perspektíva-váltások miatt kis híján játszhatatlanok. Tökmindegy, hogy aktív vagy passzív a kamerakezelés, mindkettő egyformán rossz. Az aktív beállításnál alig hajlandó követni a



Csita! Mondd meg Jane-nek, hogy Ungawai!



Végre megkezdődött a Toyma-l szezon!



Ez a perseyimalac megpróbál bennünket lekenyerezni. Illetve "lepizzázni"

dál a ház udvarán az ócska kocsi csomagtartójával, de ott például a taposással már kapcsolókat is tudunk működtetni, mert előtte le kell eresztetni a kocsit.

Mire jók a barátok?

Nos, az eddigiekben pontosan leírtam a "mit" és a "hogyan", úgyhogy akkor talán rá is térhetnénk a "miértre". Na, ez a része a programnak némi értetlenséget váltott ki bennem. A sok ügyeskedésnek, mászkálásnak, ugrabugrálásnak ugyanis egyetlen célja van: ún. pizza tokeneket kell gyűjteni. Minden pályán ötöt. Hogy miért pont ezekkel a tokenekkel lehet továbbjutni, arra nyilván az az egyszerű válasz, hogy "mert épp ez jutott a fejlesztők eszébe". Van tehát egy jól kitalált történetünk, amit a moziból kölcsönöztek, és ehhez jön egy enyhén szólva ötletszegény játékmenet. Igaz, a tokeneket nem egyszerűen csak meg kell keresni (küldetéseket kell teljesíteni az elnyerésükhöz), de ez csak még inkább elrontja az eredeti sztorit. Mekkora "okosság" is az, hogy barátaink nemhogy segítenének, hanem mindenféle apró-cseprő hülyeséggel fárasztanak minket. RC, a rádiótávírányítású kocsi például többször is versenyezni kíván velünk. Mr. Krumpliife meg állandóan elhagyja valamelyik testrészét, és velünk keresteti meg. Aztán ott van Hamm, a malacpersely is, aki egyszerűen lövét kér a tokenjeit – 50 tallérért számítja meg őket. Csak Rex az, aki nem kér

egy sokkarú úrlénnyel kerülünk egy automatába. A negyedik zónánál érkezünk el Al lakásához, amit a liftaknán keresztül közelíthetünk meg. A lakásban Buzz örök ellensége, a gonosz Zurg császár próbál leszámolni velünk. Végül az ötödik zóna arról szól, amikor a játékok már majdnem elutaznak. A helyszín a reptéri futószalag és a kifutópálya, majd végül a játékok bőröndjei, ahol a végső összecsapás következik néhány gyanús cowboyjal, akik nyilván Woody helyére pályáznak.



Ez már videójáték a szó szoros értelmében

kamera Buzzt, míg a passzívnál meg nemigen akar nyugton maradni. Egy ideig valóban megmarad egy adott szemszögben, de miután valami rendhagyóbb dolgot csinálunk – teszem azt: lesiklunk egy kötélre –, máris elfordul a programnak tetsző irányba.

Amint már említettem, a grafikával sem voltam egészen kibékülve. Például Andy szobájában a 2D-s földgömb igen érdekesen néz ki. Az amúgy részletes kidolgozást ilyen hülyeségekkel rontották le. PlayStationön még indokoltak ezek a megoldások, de egy 3D-kártyával felturbózott PC-n már nem. Igazán fejleszthettek volna kicsit az adaptáción. Tényleg csak egy kicsit – mert úgy általában véve a játék nem csúnya, és van néhány jópofa megoldás. A first person nézetnél például Buzz arca tükröződik a sisak üvegjén. Vagy jól néznek ki a tükröződő poccsolyák is – bár az "élő" karakterek nem tükröződnek bennük. A Toy Story 2 tehát nem okoz különösebben maradandó élményt. Legalábbis ez a játék verzió nem. Remélem, a filmmel más lesz a helyzet.

V.Z.

kütesin/belbecs

LATVANYOSSAG
TATVANYOSSAG
SZAVATOSSAG
ZENEDONA

summa summarum

Aranyos gyűjtögetős játék, ami idővel csendes unalomba fullad

végitelet

70%

Kérdés: Miért jobb az **576 Kbyte, mint a szex?**
Válasz: Nem jobb. De olcsóbb, és különösen most!

Fizess elő Te is havonta megjelenő nyomdahiba gyűjteményünkre (100 oldal + 0 full CD, amiért külön már nem is kell fizetni!), mert egy csomó ketyere foglalja itt a helyet a sarokban, amiket nagyon szeretnénk odaadni azoknak, akik rendkívül kifinomult ízlésükről és pénzügyi géniuszukról ily módon tesznek tanúbizonyságot!

Akik 2000. május 15-éig legalább egy évre előfizetnek az **576 Kbyte-ra (vagy egy évvel meghosszabbítják már érvényben lévő előfizetésüket), azok között az alábbi hasznos holmikat sorsoljuk ki:**

2 db Voodoo 3 videókártya

2 db Riva TNT 2 32MB videókártya

2 db 13 GB winchester

10 teljes árú játékprogram.

(A lánykát nem adjuk, ő marad!)

Az első 100 előfizető gyorsaságáért egy-egy Need for Speed kulcstartót is kap ajándékba

Az **576 Kbyte előfizethető a szerkesztőség címén:
Budapest, 1389. Pf.132**

Előfizetési díj egy évre: 6.999,- Ft

fél évre: 3.999,- Ft

negyed évre: 1.999,- Ft

Siess Atyádhoz a havi zsebpénzedért és gyorsan dobd fel rózsaszín postai utalványon, mert már epedve várjuk!

CSAL A ZSUZSA!

(...de a többiek is!)



Lemans 24 Hour

A "Driver History" menüpontnál a "Change Driver Name"-mel változtathatjuk meg a pilótánk nevét. Az újrakereszteléssel pedig az alábbi cheatet aktiválhatjuk:

ENDOFFERS

Az összes kocsi a bajnokságnál

LEMANSOFFERS

Az összes kocsi a 24 órás versenynél

ALLTHECARSNOW

Az összes kocsi az Arcadenél

1999CHEATCARS

Az összes kocsi mindenhol

ALLTRACKSPLEASE

Az összes pálya az Arcadenél

19BMW99

99 BMW LMP a gyakorláshoz

1999AUDI

99 Audi Roadster a gyakorláshoz

TOYOTA1999

99 Toyota a gyakorláshoz

DEBORACING

A Deborah versenykocsi a gyakorláshoz

DEBORALM

A Deborah versenykocsi mindenhez

Delta Force 2

Menet közben nyomjuk le a **[F1]** billentyűt, majd az így megjelenő szövegboxban írhatjuk be a következő csalásokat:

Thetrooper

Istenmód

Sunandsteel

Lőszer újratöltése

Diewithyourbootson

Örök lőszer

Stilllife

Sérthetlenség

Revelations

Tűzérzéki támadás engedélyezése (nyolc alkalommal)

Battlezone 2

A **[F1]** és a **[F2]** billentyűk segítségével hívjuk elő játék közben a konzolt. Az alábbi kódok konzolba gépelésével csálhatunk a játékban (másodszori begépelés kikapcsolja a cheatet):

game.cheat bzbbody

Végtelen pajzs

game.cheat bzfree

Végtelen erőforrások

game.cheat bzradar

Teljes radarérkép

game.cheat bztnnt

Végtelen lőszer

play isdf

Játék az ISDF-fel (a 14. küldetés után)

play scion

Játék a Scionokkal (a 14. küldetés után)

Final Fantasy VIII

Egy kis segítség a hónap játékához: miután sikerrel teljesítettük első küldetésünket, és a SeeD tagjává avattak, a Tutorial menüpont alatt kiválaszthatjuk a SeeD-teszt elvégzését. A teszt harminc szintből, szintenként tíz kérdésből áll, és erős befolyással van a zsoldunk mennyiségére, így ha potya pénzre van szükség, gyorsan szaladjunk végig a kérdéseken az alábbi útmutató szerint:

1. szint: Y, N, Y, Y, Y, N, N, Y, N, N
2. szint: Y, N, Y, Y, Y, N, Y, Y, N, N
3. szint: N, N, Y, N, Y, Y, Y, N, Y, N
4. szint: N, Y, Y, Y, N, N, N, Y, Y, N, N
5. szint: N, N, N, Y, Y, N, N, Y, Y, Y

6. szint: Y, N, Y, Y, N, N, Y, Y, N, Y
7. szint: Y, Y, Y, Y, Y, Y, N, Y, Y, N
8. szint: N, Y, N, N, Y, Y, N, N, Y, N
9. szint: N, Y, N, N, N, N, N, N, Y, Y
10. szint: Y, N, N, N, N, N, N, N, Y, N
11. szint: Y, Y, N, Y, Y, N, Y, N, N, Y
12. szint: N, Y, N, N, Y, N, Y, N, Y, N
13. szint: Y, N, N, N, Y, N, N, N, N, N
14. szint: Y, Y, Y, Y, N, Y, Y, N, Y, N
15. szint: Y, Y, N, N, N, N, N, N, Y, N
16. szint: Y, N, N, Y, N, Y, N, N, Y, N
17. szint: Y, N, N, N, Y, N, N, Y, N, N
18. szint: Y, N, N, N, Y, N, N, N, N, N
19. szint: Y, N, N, Y, N, N, N, N, N, Y
20. szint: Y, Y, N, Y, N, Y, Y, Y, N, N
21. szint: Y, Y, Y, Y, N, N, Y, Y, Y, N
22. szint: N, N, N, Y, N, N, N, Y, Y, N
23. szint: Y, N, N, N, N, Y, Y, Y, Y, Y
24. szint: Y, Y, N, N, Y, Y, N, N, N, Y
25. szint: Y, N, Y, Y, Y, N, N, Y, N, N
26. szint: Y, Y, N, Y, N, Y, N, Y, N, N
27. szint: N, Y, N, N, N, N, Y, N, Y, N
28. szint: Y, N, N, Y, Y, Y, N, Y, N, N
29. szint: N, N, N, Y, Y, N, N, N, Y, N
30. szint: N, Y, N, N, N, N, Y, N, N, N

Wheel of Time

Ősi first person shooter-hagyományok szerint a kódokat a **[F1]** billentyűvel elővárázsolat konzolba kell beírni.

god

Isten mód

allammo

Az összes fegyvert megkapjuk

ghost

Falon átjárás

fly

Repülés

playersonly

Az idő megállítása

invisible 1

Láthatatlanság

invisible 0

Láthatatlanság kikapcsolása

killpawns

Minden szörnyet megöl

amphibious

Víz alatti légzés

Mechcommander Gold

A Mechcommander által létrehozott könyvtárban van egy windows.fit nevű file, ebből készítsünk egy másolatot **ixtliimceourl** néven (kiterjesztés nélkül). Ha ez megvan, aktiválhatók az alábbi gonoszságok:

Ctrl Alt W

Küldetés azonnali megnyerése egyszerűen nyomjuk le játék közben a **poundofflesh**

Egymillió pénz plusz (a logisztikai fázisban begépelve)

osmium

Sérthetlenség a harcban (küldetés közben begépelve)

rockandrollpeople

A magunknál tartható cuccok súlylimitjének kikapcsolása (a logisztikai fázisban begépelve)

lordbunny

Végtelen mennyiségű nuke (harc közben beírva). Ha megvan, a **[F1]** billentyű lenyomása mellett bal klikkeléssel oszthatjuk az áldást

Spec Ops

Bár a játék már nem számított kimondottan forrónak, néhány trükkösebb csalás csak most került napvilágra róla.

Azonnal választható az összes bevetés, ha egyszerűen elmozgatjuk a savedata.txt file-t a SpecOps könyvtárból valahova.

Amikor a szint kezdődik, tartsuk lenyomva egy ideig a **[F1]** billentyűt – ez megállítja az órát

A fegyverünk újratöltése után közvetlenül nyomjuk le az **[F1]** **[F2]** **[F3]** kombinációt. Ha elég gyorsak voltunk, a tárgyaink között megjelenik egy View Master nevű cucc, amire rákattintva egyrészt sérthetetlenek leszünk, másrészt lenullázódik az óra

Age of Wonders

Ha a játékot a BEATRIX paraméterrel indítjuk, lehetőségünk nyílik az életünket jelentősen megkönnyítő csalások használatára. Ehhez csak a Ctrl+Shift+C kombinációt kell lenyomnunk játék közben (egy pittyenést kell hallanunk), majd jöhetnek a kódok:

gold

1000 aranyat ad

mana

1000 manát ad

freemove

egységeink korlátozás nélkül mozoghatnak

win

azonnal megnyerjük a pályát

towns

az összes semleges város a miénk lesz

spells

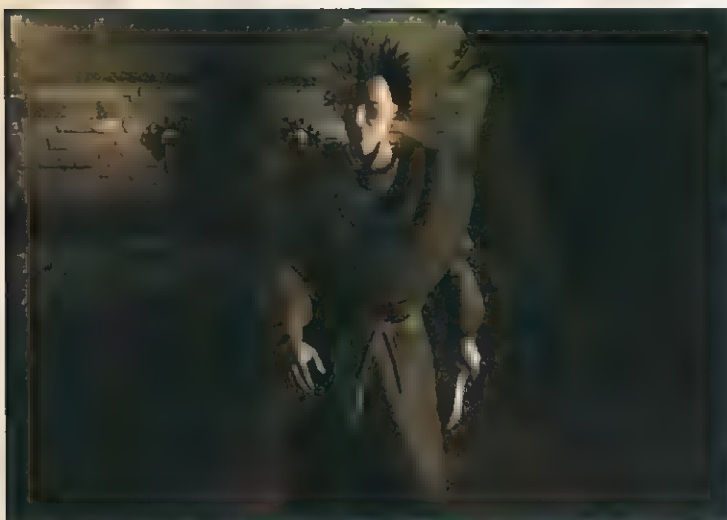
minden varázslat a birtokunkba kerül

Thief Gold

A **[Ctrl]** **[Alt]** **[Shift]** **[F1]** billentyűkre rátenyerelve mehetünk a következő szintre.



PLANESCAPE TORMENT



Mielőtt végleg alámerülnék a Planescape: Torment színpompás világában, még gyorsan megjegyeznék néhány apróságot. Először is: a játék nagy. Pontosabban: NAGY. Ezt már az asztalomon fenyegető némaságban sorakozó korongok is sejtették, ám a valóság így is sokkoló volt. (Ez helyenként szórakoztató helyzeteket eredményezett, példának okáért a CoVboy vs. Final Fantasy VIII és T.J. vs. Torment meccs résztvevői sokszor igen üzött tekintettel méregették egymást.) Ennek köszönhetően pontos, lépésről-lépésre szóló végigjátszásra senki ne számítsen, ez már csak a program jellegéből fakadóan is hamvába holt próbálkozás lenne. A Torment ugyanis abszolút nem lineáris, a küldetések nagy részét még csak ismernünk sem kell a záró képsorok megtekintéséhez. Épp ezért az alábbi cikk igyekszik a továbbjutás szempontjából kulcsfontosságú és/vagy nagy jutalmakkal kecsegtető feladványokra, szereplőkre koncentrálni – gyönyörű közhellyel élve "meghagyva a felfedezés örömeit a játékosnak". Igenis megéri egy kicsit szétnézni az egyes helyszíneken, mivel a részfeladatok megoldása alaposan megkönnyítheti a dolgunkat. Nos, épp eleget loptam a helyet, következzen tehát a lényeg:

1. A kínos ébredés: The Mortuary

Az első pillanatok meglehetősen sokkolóak: emlékek nélkül, randa forradásoktól borítva térünk magunkhoz egy nem túl lakályos építmény mélyén. Fegyverünk nincs, ruhánk se sok – ám a kegyelem-dőfést mégis egy repülő koponya jelenti, aki hű kobzosként rögtön a nyomunkba is szegődik. Őkelme a Morte névre éppúgy nem hallgat, mint bámi másra, s alapvetően két dolog "élteti": a) forró vágyakozás egy új test iránt, b) forró vágyakozás a szebbik nem iránt. Szerencsére mindkét vonalma plátóinak bizonnyal, de az összehatás még így is egy különösen pihent agyú Monkey Island-epizódot idéz. Néhány debil párbeszéd után neki is vághatunk a környék felderítésének: először is gyűjtjük be a szikét (scalpel), majd igazi hőshöz méltóan

szabdadjuk szét a szobában serénykedő zombikat. Rövidesen rá is lelünk egy kulcsra, amivel megnyithatjuk a nagyvilágba vezető ajtót. Nos, a "nagyvilág" tán nem a lehető legpontosabb leírás erre a Mortuary nevezetű toronyra... Először is nézzünk körül a szobákban, kutassuk át a berendezési tárgyakat és nyugodtan vágjunk zsebre mindent. A zombik túl sok vizet nem fognak zavarni (elég unalmas beszélgetőpartnerek, annyi szent!), a barna csuhás fickókkal viszont nem árt az óvatosság. Mint később kiderül, ezek az úriemberek nem igazán tudják a váratlanul feltámadó és ide-oda kóborló halhatatlan lényeket hiúkkal összeegyeztetni, s ennek hangot is adnak. Jőmagam egyszerű módszert alkalmaztam: ha lebukás fenyegetett, a párbeszédablakban megjelenő opcióval kitörtem a balszerencsés illető nyakát. Nem épp EU-konform vitakultúra, elismerem, de általában hatásosnak bizonyul, különösen azért, mert a pórul járt fickó ruháját magunkra öltve számos kínos pillanatot megspórolhatunk.

Akad persze egy-két kultúraltabb illető is a környéken, például a Dhall nevezetű öregtől számos érdekes dolgot megtudhatunk magunkról és vendéglátóinkról. Ez utóbbiak lennének a Dustmanek, akik Sigil városának egyik legtekintélyesebb frakcióját alkotják. Életszemléletük nagyjából a régi idők Cure-fanatikusait idézi, úgyhogy ezt inkább nem is feszegetném bővebben. A harmadik szinten még gyűjtjük be a térkép nyugati oldalán, a lépcsőnél elrejtett kulcsot, majd indulunk meg a földszinten lévő kijárat felé. Rövid

kutakodás után rálehetünk Deionarra nevezetű ex-kedvesünkre, aki jelenleg épp szellemalakban kísért. A kiegyensúlyozott párkapcsolatról szóló csevegésünk annyi hasznot hoz, hogy megkapjuk a "Holtak feltámasztása" képességet – jól fog ez még jönni a végjátékban! Azt viszont NE említsük a hölgynek, hogy épp távozni készülünk, csak fölöslegesen felizgatná magát (aztán meg minket is...) szegény. A kijárat előterében álldogáló óriási csontvázakkal szintén bánjunk szörmentén, bár a különösen magas intelligenciával bíró hősök közelebbről is szemügyre vehetik a csontikon díszelgő rúnákat. A kapu előtt egy Soego nevű kidobóember-rel és kisebb kompániájával fogunk összefutni – na ők azok, akikkel jobb nem pofozkodni. Egyszerűen közöljük vele, hogy tévedés áldozatai vagyunk, s némi eszmecsere után mehetünk is utunkra. Mindezek előtt

szólítsuk meg). Rövid egyezkedés után kiszedhetjük belőle egy térkapu helyét, illetve zombinak is álcázhatjuk magunkat. Tulajdonképpen kedves figura volt, de aztán befűjtam Soegonál – csak ne játsszon itt nekem zombi-Stirlitzet.

2. Hello nagyvilág: The Hive

Ez lenne Sigil belvárosa. Szép, nem? A lakosok három legnagyobb csoportját a szajhák, részegek és útonállók alkotják. A történeti hűség kedvéért: akadnak még részeg szajhák is, útonálló részegekkel és szajha útonállókkal viszont nem találkoztam – bár ez nem tartozik a tárgyhoz. Veszélyt legfeljebb a harmadik csoport jelent, de harmadik szinttől felfelé már ők is csak elméletben. Az útonállók kárára elkövetett útonállás amúgy igen jövedelmező vállalkozás, noha az összeszedett javak értékesítése



érdemes a küldetésekkel végezni, valamint nem árt valami álruhára is szert tenni.

El-Vene

Kissé zárkózott személyiség, viszont nem ront rögtön ránk és egy küldetést is kiszedhetünk belőle. Egész pontosan cernára, türe és balszámra van szüksége, amit a harmadik szinten gyűjthetünk be. Visszatérve némi XP és egy gyors műtét lesz a jutalmunk. Ez utóbbi igen háttorzongató művelet, ám egyúttal hasznos is, mivel +1 HP-t eredményez.

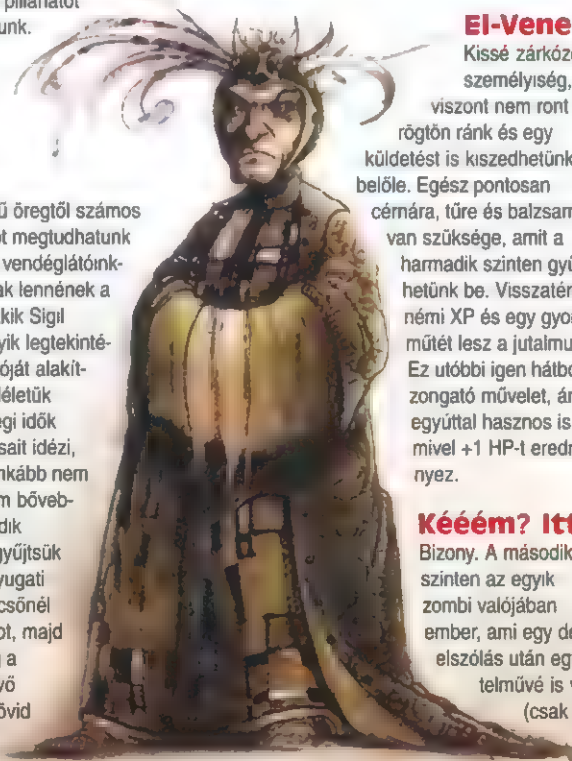
Kééém? Itt?

Bizony. A második szinten az egyik zombi valójában ember, ami egy debil elszólás után egyértelművé is válik (csak

kicsit körülményes. Aki nem akar gonosz karakterrel játszani, inkább várja meg, míg a nevezett urak maguktól nekirontanak, de Morte éles nyelvét (ahh, te képzavar!) is segítségül hívhatjuk a pofozkodás kiprovokálásakor. A Hive összesen négy kerületre osztható, de említést érdemel még az ÉK-i és DNY-i részt összekötő sikátor is. Az összes épületet és érdekességet most nem regélném el, így hát következzenek a legfontosabb helyszínek (szigorúan a teljesség igénye nélkül):

- **Piac (DNY)** Kissé idegesítő vonása a játéknak, hogy a vegyesboltok intézménye nem igazán népszerű Sigilben. Magyarán minden tárgyhöz meg kell találnunk a megfelelő kereskedőt, akik a piactéren kufárkodnak a lehető legválogatosabb árukkal. Adni/venni a Hive-on belül csakis itt tudunk, úgyhogy a hullarablás nemes tudományának gyakorlói sokszor fognak erre felé bókálászni. Túl nagy választékra mindenestre senki ne számítson.

- **Fell tetoválástúdiója (DK)** Az egyik legfontosabb tápolda a játékban, névtelen hősünk ugyanis a különféle tetoválásoknak hála igen hamar valóságos gyilkológéppé válik (ellentétben a pesti szalonok névtelen hőseivel). Csak egy



kis ízelítő: a harmadik szintet elérve már 20-as Erővel és 18-as Egészséggel virított harcosom. Hehehe.

• **Fogadó, alias "Flophouse" (ÉNY)** A Torment legáljasabb húzása, hogy pihenni csakis az erre kijelölt helyeken lehet – ezekből pedig pályánként legfeljebb egy akad. Nos, a Hive teljes területén ez a fogadó a kijelölt pihenőhely, úgyhogy hamarosan törzsvendégek leszünk. Éjszakánként öt rézért nem is olyan rossz bolt.

Az alábbi küldetéseket mindenféleképp érdemes végigizzadni, de az időmilli-omos és/vagy fanatikus játékosok csak beszélgessenek el a Hive minden lakójával – egy-két tűrhető feladatot még belőlük is ki lehet préselni (a háttér-információkról és egyéb érdekességekről nem is szólván). Miután mindez megvolt, akár át is tehetjük székhelyünket a Ragpicker's Square nem kevésbé mozgalmas vidékére.

A Baen-Craddock-Jhelai háromszög

A Moszkva tér dinamikusan fejlődő és bővülő munkapiaci viszonyait idézi a szituáció: egy Baen nevű futár (előfordulási hely: ÉK, a Dustman emlékműtől délre) üzenete alapján el kell jutnunk Craddockhoz (előfordulási hely: a piac kellős közepe), akinek eztán felhajthattunk valami elcsavargott rakodómunkást (előfordulási hely: DK, valahol a térkép bal oldalán). Jhelai persze nem igazán lelkes, így térjünk vissza a piacra s magunk pakoljuk fel a ládákat. Hát, nem az a meghősi feladatkör... Mindenesetre Baenhez visszatérve kiadós állvakar-gatásban lesz részünk.

Legyél Te is bonca!

A Gathering Dust bár (ÉK) a helyi Dustman-kolónia törzshelye, így laká-lyossága egy krematóriumával vetekszik. Viszont nem kevés XP-re lelhetünk, ha Emorickal alaposan elbeszélgetünk, s végül közöljük: szeretnénk beszélni a Dustman-frakcióba. Összesen három küldetést vállalhatunk el, s még ezután is visszatérhetünk – tehát ideális tápolási lehetőségéről van szó. Elsőként beszélünk kell a bárban lazuló Norochj-val, aki egy ál-Dustmanról magyaráz valamit. Nosza, találjuk meg! Végülünk a piac környékén sétálgató Ash-Mantle



lesz, aki valójában tolvaj és nem túl bátor. A nagyjelenet után irány Norochj, majd Emoric. A következő célpont az ajtó mellett iddógáló Awating-Death, a szépreményű Dustman-tanonc. Ő meglehetősen sajátos nézeteket vall a halálról, így hősünk kénytelen drasztikus érvekhez folyamodni: egy röpke öngyilkosság és feltámadás után jó (?) útra tér a fiú, Emoric nem kis meglepődésére. Legközelebbi áldozatunk Sere, aki a változottság kedvéért szintén itt múlta az időt, s őt is komoly kételyek gyötrik. Im már képzett pszichiáterként hallgatjuk végig sirárait, s a zárójelentés megfogalmazása után végeztünk is. Én mindenestre e díszes társaság megismerése után nem éreztem túl nagy kedvet a Dustmanek bama csuhájához...

A Mauzóleum

A Mauzóleumba vezető térkapu az ÉK-i terület felső részéről nyílik, s odabenn épp egy nekromanta dorbézol vidáman. Először nem árt Norochj-tól "felvenni" a küldetést, s nem utolsó sorban alaposan feltápolni a bandát – ez már egy kicsit keményebb menet lesz. A szellemekkel hamar zöldágra vergődünk, de odabenn óriás-csontvázak és mágikus csapdák lesnek a csapatra, nem árt tehát kötszerrel és gyógyító lötyökkel alaposan felszerelkezni. Nyugat felé haladva előbb-utóbb rálelünk a lich-ségre aspiráló varázslóval, akinek épp egy halhatatlan vérére van szüksége. Békés megegyezés tehát kizárva. A harc kissé reményte-

szint mellett ettől függ, hogy az adott fegyverrel milyen jól bántunk. A gaz támadók a Smoldering Corpse bár jobb oldalánál ügyelnek, uccu neki. Mint utóbb kiderült, akár fenyegetőzéssel is célt érhetünk volna. Mindegy: aki fekszik, nyugszik.

Önkéntes a söntésben

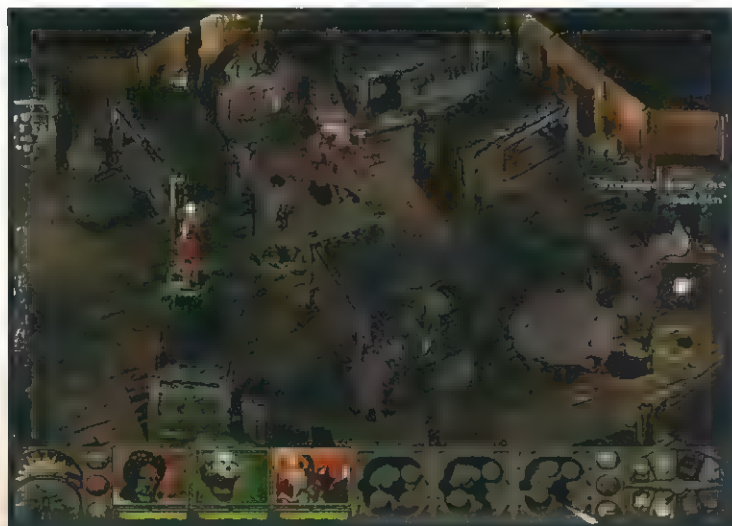
Na, ez sem lesz egy bonyolult feladat. Mindössze nézzünk be a Smoldering Corpse bárba (DK), s csevegjünk el a fent unatkozó Dak'onnal. Ő kb. annyira szórakoztató egyéniség, mint egy álom-kóros bérszámfejtő, viszont komoly ütőerőt jelent és varázsfegyvere sem fog rosszul jönni bizonyos lények ellen. Mi több, még varázsolni is képes, s rövid győzködés után hajlandó beállni (már nem is annyira) kicsiny csapatunkba.

Dobzódás

Ki-ki készüljön fel lelkieken arra, hogy ez egy igen idegesítő menet lesz. Magát a "küldetést" egy Mar nevű fickótól kapjuk, aki gondjainkra bíz egy különös dobozt. A végállomás Ku'atraa raktára (DK) lenne, ám ott nem fogadnak igazán kitörő örömmel minket. Az elátkozott dobozzal eztán a következő túrát kell megtennünk: Brasken (a piac melletti ház) – Shilandra (ÉK) – Aola (a sikátor mélyén megbújó romos katedrális). Ez utóbbi úr végre hajlandó segíteni, ám az ide vezető út kissé göröngyös lesz, mivel a sikátor mélyén bandaháború dühöng. Jőmagam az egyensúly nevében minden szemben álló felet megdorgáltam, bár

Porphiron nyaklánc

Porphiron barátunk érdekes figura: mesteri harcos, de esküje visszatartja attól, hogy használja képességeit. Most épp a fogadó mellett téblábol, egy rövid kis rablótámadás után. Amennyiben visszaszerezzük nyakláncát, hajlandó okítani bennünket. Erre szükségünk is lesz, mivel harci képességeket egyelőre csakis tőle tanulhatunk – márpedig a





békésebb lelkű csapatok megpróbálhatnak egyezsége jutni az először felbukkanó bandával. Mindegy, a leamortizálódott templomban végre megszabadulunk attól a rühes ládikótól. Egy időre...

3. A szemétdombi mesék: The Ragpicker's Square

Egy gyors pillantás bárkit meggyőzhet, hogy az eddig bejárt városrészek a jómód és tisztaság meleg fészkei ehhez a ganéjhegyhez képest. Ennek ellenére (illetve éppen ezért) ide már nem árt kissé feltápolódva ellátogatni, mivel hamarosan igen kemény idők elé nézünk. Jut is eszembe: aki hősévé osztályt szeretne váltani, az itt meglehetősen ugyan harcosként játszottam végig a Tormentet, ám az egzotikusabb kasztok hívei itt kedvükre válogathatnak. Először is a belépési ponttól nem messze áldogál egy Ratbone nevezetű... mondjuk úgy, hogy fizikai szabadfoglalkozású. Na, ő bármikor tolvajt faraghat jobb sorsra érdemes hősünkéből. Szerintem ez a legkevésbé életképes karakter-osztály,

úgyhogy nem árt alaposan megfontolni a dolgot. A másik átnivelő tiszt Mabbeth, a térkép déli részén éledgelő boszorkány. Enyhén bogaras a hölgy, viszont jóval életképebb szaktmát oktat: a varázslóságot. Lehet válogatni.

Az alábbi küldetések lezavarása után már csak egy feladat vár ránk, a föld alá vezető út felfedezése. A térkép nyugati részén rá is lehet lelteni egy beomlott ajtónyílásra, ám az első pillantásra nem tűnik túl járhatónak. Ratbone "mester" természetesen tud egy s mást erről: a Hive DNY-i részén tébláboló patkányfogóhoz, Creederhez irányítja csapatunkat. A nevezett úr épp a Patkányügyi hivatal előtt lófrál, s rövid kérdezősködés után egy Iron Nalls nevű hölgyeményt ajánl figyelmünkbe, aki a piactól délre épp szökeget gyűjt. Bájos trupp. Na, tőle aztán megtudhatjuk, hogy az a bizonyos ajtó valójában egy térkapu, melyet egy nagy adag szemét (junk) hoz működésbe. Kapunk is tőle egy raktapra való, úgyhogy innentől kezdve semmi nem állhat utunkba, irány a... még több szemét.

Rubingyűjtögetés

Nem egy bonyolult feladat: a térkép déli részén éledgelő mágus, Jarym bíz meg minket eme igen lényeges komponens megszerzésével. Mármint hogy szerezzünk egy rubint valahonnan. Aha. Egy ideig elég tanácstalanul bókásztam, ám végül eszembe jutott, hogy a katedrálisban leadott ládikóban mintha valami drágakő lapult volna. Nosza, menjünk is vissza s beszéljünk el Aolával, aki 300 réz ellenében átadja a keresett drágaságot. Egy rutinos, hullarabláson meghízott csapatnak aligha okozhat gondot az összeg előteremtése, nemde?

Boszorkányos ügyek

Mabbeth anyóról már volt szó, ő egy teljesen korrekt asszony. Például időről-időre ingyen és bérmentve felgyógyítja a csapatot, valamint meg is pihenhetünk nála. A varázslómesterség elsajátítása viszont már nem grátisz, ezért három apró küldetéssel is meg kell birkóznunk. Ezeket egyébként mindenfé-

for-Trees nevet viseli, s jelenleg épp a Smoldering Corpse bár környékén világít. Némi fecsegés után ő meg is oldja a problémát, úgyhogy mehetünk vissza Mabbeth anyóhoz a következő küldetésért.

Ez szintén tanulságos lesz: vissza kell szereznünk a boszorkány rég leadott szennyesét egy Giscorl nevű mosodástól. Láss csodát, az úti cél ismét a piac lesz, ahol rögtön meg is kapjuk a ronggyá mosott cefákat. Ennyi. Ez is egy igen heroikus küldetés volt.

Nem baj, ezúttal igazi izgalmak várnak majd a csapatra, ugyanis fontos és nagyhatalmú ereikre felkutatására indulunk. Tintáért. A piacra. Helyesebben szólva: ismét a piacra. E nagyívű saga első állomása egy Kossah-Jai nevezetű, igen jellegzetes kofaasszony lesz, aki rögtön tovább is irányít a vérmagymamamkommandó következő tagjához, Meir'amhoz. Ő a piactól keletre seftel, s azonnal közli is, hogy nem ártana valami edényt szereznünk. Hát ez egyre viccesebb.

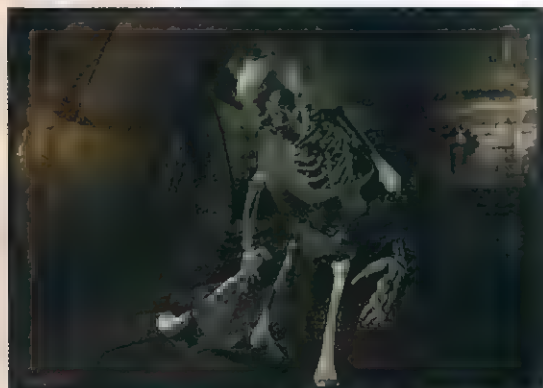


leképp érdemes letudni, mivel nem köteleznek semmire, viszont nem kevés XP-t érnek (lásd az Emorickal kapcsolatos küldetéseket). Először is egy rendkívül veszélyes és hősies misszióra indulunk: valami ritka növényt kell beszereznünk, amiből mindössze egyetlen magot kapunk mintaként. A piacon ugyan találunk egy gyógynövényekkel is foglalkozó poftát, ám ő csak annyit tud tanácsolni, hogy keressünk egy kertészt és növezzük ki a magot. Remek. Tán mondanom sem kell, hogy a kertészek társadalmi megbecsültsége Sigilben nem túl komoly, szám szerint egy darab akad a környéken. Ő az igen beszédes Mourn-

Edényt a piacon vásárolhatunk attól az egyik árustól, aki baloldalt, a fal mellett árul. S láss csodát, alig ötpercnyi rohangálás és töltögetés után már ott is állhatunk Mabbeth előtt, aki nekünk szegezi a nagy kérdést: spellni vagy nem spellni (bocsánat, később jár)...

4. Csatornapatkányok: Trash Warrens

Mint azt a lelkes fogadóbizottság is jelzi, igen mozgalmas helyre csöppentünk. Az eléünk siető útonálló kérdéseire jómagam nem tudtam kielégítő válaszokat adni, így maradt a szokásos hentes-megoldás. Hasonlóan barátságtalan lesz a folytatás: nemes egyszerűséggel gyilkolásszuk le az utunkba akadó alakokat, s lehetőleg tartsunk dél felé. Érdemes még a ládákat, szekrényeket is átkutatni, néha egész kellemes dolgokra lelünk majd. Igazán kínos percek csak az északi járatokban lapuló térkapu használata után értek, mivel egy jókora farka Cranium patkány közelében tértem magamhoz. Ezek igen vicces jószágok: magukban szinte ártalmatlanok, ám nagy tömegben egyetlen közös tudatot alkotnak. Ez még nem lenne különösebb gond, ám mindeközben varázslatok egész sortűzével riogtják a környéken



tartózkodókat – tehát a lehető leggyorsabban a lehető legtöbb rágcslót kell kiirtanunk, hogy túléljük a csatát. A térkép DK-i részén még vár ránk egy komolyabb ütközet, mivel összeakadunk a kijáratot őrző Bish-sel, a helyi banda főnökével. Ő elég masszív figura, mint azt a kezeiben szorongatott csatabárdok is bizonyítják. Hosszas dialógusokra nem is kerül sor, elég hamar rátér a lényegre. Próbáljuk meg elcsalni az emberei közül, s külön végezni vele, ellenkező esetben nagyon kemény percek várnak a csapatra. Ezen a helyszínen nagyjából ennyi a történet. Egyébként nem árt a Bish-sel való csevegésünk után visszanézni a Hive-ba, s pénzzé tenni az itt gyűjtögetett tárgyakat. Az elkövetkezendőkben ugyanis igen barbár vidékekre fogunk keveredni.

5. Pharod megtalálása: Buried Village

Az Eltemetett Falu igen fontos helyszín a játékban: először is itt elégedél a Pharod nevű hullavadász, aki annak idején szerény személyünket is begyűjtötte. Másfelől pedig remek pihenő- és tápolóhely, az érdekesebbnél-érdekesebb küldetésekről nem is szólva. A közbiztonság meglepően jó, bár a mentálhigiéniai körülmények némi kívánnivalót hagynak maguk után. Inkább nem is fejtetem, hogy pontosan mi temeti el a várost... Lazítani a falu nyugati részén, Marta kicsiny lakában tudunk. Marta egyébként recikládási szakember, azaz hullákat trancsroz és osztályoz, a Pharod Kft. megbízásából. Kellőképp elvetemült játékosok elő is bányásztathatnak vele egy gyűrűt hősünk saját beleiből (intestines) – válják egészségükre. Mi több, a méltatlanul elfeledett Mortét is meglephetjük egy kis csecsebecsével, biztosan jól mutat a szájában az a néhány méregfog... Az Eltemetett Falu egyébként afféle pihenőhelyként is felfogható a Katakombák előtt, ahol majd igen mozgalmas percek várnak a gyanútlan játékosokra.

A számtalan

Marta házatól nem messze, egy ficakban megbújva futhatunk össze Ku'u Yinnel, akivel igen érdekes eszmecsere folytatunk a számok és nevek hatalmáról. Őt épp az nyomasztja, hogy az övét (mármint a számát) egy Radine nevezetű nőszemély ellopta, s így közel a vég. Jól van, még egy marha. Radine egyébként délen bujkál, s eleinte nem túl készséges a lopott "javak" visszaszolgáltatását illetően, ám néhány életveszélyes fenyegetés meggyőzi az erkölcs és becsület örökérvényű igazságairól. Elegendő küldetés, annyi szent, de legalább rövid és XP is áll a házhoz...

Halotti beszéd

Az Eltemetett Falu északi részén elégedél Quint, a helyi információ- és egyébkufár. Főleg ez az "egyéb" érdekes, mivel alkalomadtán egész jópofa dolgokra felhívhatunk nála. Mi több, rövid terefere után még némi munkát is ajánl, nevezetesen egy talizmánt kell visszaszerez-nünk. Apróbb gond, hogy legutóbbi



birtokosa azóta egy kicsit meghalt, így a kutatás némileg nehéznek ígérkezik. Az illető (nevezük Grisnek) tetemét a Katakombák mélyén, a Megtértek Kriptájában (Crypt of Embraced, lehet műfordítani...) találjuk meg, a középső koporsó mélyén. Hát persze, hogy nincs nála a keresett tárgy. Akad viszont a környéken pár ghoul, amikkel igen vidám csatát lehet vívni – szóval ide már csak alaposan felkészülve érdemes lenézni. A folytatás már kicsit bonyolultabb lesz, mivel először is meg kell tanulnunk szót érteni a halottakkal. Ehhez viszont egészen a Holtak Honáig vagyunk kénytelenek elvándorolni. Itt legelőször Stale Mary-vel, majd Hargrimmal, vége-

zetül pedig ismét Mary-vel kell beszélgetnünk egy keveset (ha meg akar érinteni, ne ellenkezzünk). Nem mondom, szellemes társaság... E rövid kis túra végeztével már kifaggathatjuk Grist, s láss csodát: Marta házatól délre, egy szemétdombon rábukkanhatunk a hön áhitott talizmánra.

A bronzgömböc

A térkép keleti részén találjuk Pharod szerény kis hajlékát, ahol rövid bóklászás után rá is akadhatunk az agg mesterre. Vele aztán lesz miről beszél-nünk, ám az igazán fontos információkat sajna csak egy bronz gömb felkutatása után hajlandó felköhögni. Természetesen

ezt a tárgyat is a katakombák mélyéről (egész pontosan a Vízbeült Nemzet DK-i csücskéből) áshatjuk elő, egy népesebb szörny-had jobblétre szenderítését követően. Egyszerűen csak haladjunk keletre, előbb-utóbb biztos rálelünk a lelkes kis csapatra és az épp "eleség" státuszt élvező hullavadász tetemére. A faluba visszatérve Pharod egy rövid kis bankett keretében megismertet minket csapatunk következő tagjával, Annah-val. Ő igen formás leányzó, bár az összehástást némileg lerontja jókora farka (nem olyan). Amúgy tolvaj a drága, s a harc-hoz is konyít valamelyest – tehát nem járunk rosszul vele. Már amúgy is ráért egy kis vérfrissítés erre az életvidámnak igazán nem nevezhető bandára. Mellesleg Pharodból némi esküdözés árán ki lehet szedni legfőbb hullalelőhelyének titkát is, amit alkalom adtán kiadhatunk mind a Ragpicker's Square-ben sunnyogó Sharegrave-nek, mind pedig a jó öreg Emoricnak. Hazudni ugyan csúnya dolog, viszont jó sok XP jár érte.

6. Pityergő katakomba: The Weeping Stone Catacombs

Nagyjából a Trash Warren nagytetvére-nek felel meg: sok harc, kevés küldetés. Az előbbiről csak annyit, hogy erre felé már fel-feltűnedeznek olyan lények is, melyeket csak varázslattal vagy varázsfegyverrel lehet megsebezni. Dak'kon barátunk kardja 4. Szinttől már mágikusnak számít, s ekkora már főhősünknek is kerithetünk egy varázsbárdot (brr...) – ezek nélkül igen kellemetlen pillanatok várnak ránk. Különösen marcona ellenfelek a már jól ismert Cranium patkányok és a ghoulak, de ezeken kívül is akad egy-két aranyos kreatúra.

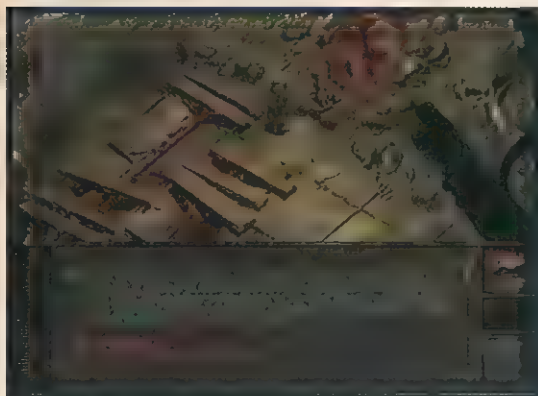
Az ajtóval lezárt szobák közül a Megtértek Kriptájáról már volt szó, de akad még két másik is, ami figyelmet érdemel. Az első az igen kecsegtető Csonkolás Kriptája (Crypt of Dismemberment) nevet viseli, s csapdahegyekkel várja a kedves látogatókat. Némi szentségelés után aztán lejuthatunk egy igen kedélyes kis helyiségbe, ahol néhány Cranium patkány épp estebédjét fogyasztja. A rágcslóirtás után találunk is a trutyi közepén egy kart, ami gyaníthatóan hősünk-höz tartozott egykor (identify varázslat, hm?). Mindegy, azok a tetoválások csak jók lesznek még valamire.

A Beomlott Kripta (Shattered Crypt) ennél némileg békésebb hely, bár egy nagy halom denevérszerű izé itt is a nyakunkba szakad. Mindegy, a csapatra váró kincsek bőséges kárpótlást nyújtanak az efféle kis kellemetlenségekért. Ha már minden fosztogatnivaló teendőnket letudtuk, akár át is nézhetünk a Holt Nemzetek kies folyosóra (átjáró a térkép déli részén).

A névadó

Kalandozásaink során minden bizonnyal belebotlunk majd egy jókora kőarcba. Ő az igen szép Glyve névre hallgat, s némi csevegés után egy szomorú történettel és egy küldetéssel leszünk gazdagabb, ez utóbbival még kezdhetünk is valamit. Az átok megtöréséhez valami flaskát





(Decanter of Endless Water) kéne megszereznünk, amiről viszont egy Chad nevezetű alak tudna regélni. Bizonyára mindenki kitalálta már: Chad is dead. Szóval vakvágány. Az más kérdés, hogy a katakomba déli részén portadó Chaddal is elbeszélgethetünk, ha eltanultuk már a holtak nyelvét. Ő némileg bosszúsomjas módon a szinten vereső Vargouilles-hordák kipusztítását adja feladatul. Némi XP-t mindenesetre ez a mellékküldetés is megér, úgyhogy érdemes rászánni néhány percet.

Glyve barátunk problémája már némileg fogósabb kérdés, ezért ugyanis egészen a Vízbeült Nemzetig kell elzarándokolnunk (a térkép keleti részén kutakodjunk). Ha sikerrel levadásztuk a kulacsot őrző, kiejthetetlen nevű szárnyas barátainkat, már csak Glyve-hoz kell eljuttatnunk a cuccot. Happy end.

7. Hullajó: the Dead Nations

Egy igen kellemetlen megállapítást már rögtön az érkezésünk pillanatában tehetünk: a Holt Nemzetek földje az élőholtak földje. Hm, hát ez nem tűnik túl ígéretesnek, már az üdvözlésünkre siető Hargrimm, a Néma Király főpapja sem tűnik túl barátságosnak. Alapvetően két út áll előttünk: a) vad üvöltéssel nekirohanunk minden élőhalottnak, akivel

szembetalálkozunk, b) hűséget esküszünk annak a fogyatékos uralkodónak. Az a) terv ugyan jó sok XP-t és harcot jelent, viszont "kissé" nehéz és több küldetéstől is elesünk. Szóval marad a b) terv, akkor legalább békén hagynak a csontok, s így kedvünkre felderíthetjük a környéket.

Az első, igen meglepő felfedezésünk valószínűleg az lesz, hogy egy régi ismerősre bukkanunk. Nicsak, Soego barátunk épp szakmai gyakorlaton vesz részt? Emeric mondjuk említett bizonyos kétélyeket annak idején eme úriemberrel kapcsolatban, minden bizonnyal érdeklődve fogadja majd a hírt (ez is egy küldetés). Ezek után nekiláthatunk a felderítőútnak, mivel a környék szinte hemzseg a kifosztásra váró ládákától (meg se próbálunk ellenállni a kísértésnek). Kellemetlen hír viszont, hogy Hargrimm egyelőre hallani sem akar arról, hogy távozzunk, mint ahogy a Néma Király elé sem engedi csapatunkat. Hm, ezek szerint kénytelenek leszünk elnyerni a rokonszenvét – milyen kispolgári módszer...

Az intrika finci

Némi puhatólózás után Hargrimm kiböki, hogy sok gondot okoznak a nyugati alagútban kószáló patkányok. Mindössze hat cranium patkányt kell levadásznunk, s a zord egyházfi megenyhül irányunkban. A szabadságunkat ugyan nem adja vissza, de újabb feladatot bíz ránk. Egy ideje már gyanakszik Soegora (hát nem lehet egy népszerű figura, annyit szent), szerezzünk hát valami bizonyítékot ellene. Velünk ugyan egész rendes volt a fickó annak idején, de hát a farkastörvények ugye... Először is keressük meg a térkép közepe felé lődörgő csontvázat (Doubting Skeleton), s folytassunk vele érdekesítő eszmecserét az élet és halál örök kérdéseiről. Eztán siessünk Soegohoz, s osszuk meg vele a fejleményeket – erre annyira izgalomba jön, hogy rögtön ki is siet a szobából. Nagy hiba. Feszítjük fel a szobában található fémtáblát (metal slab), s a mögötte talált jegy-

zetet adjuk át Hargrimmnak. Szegény Soego. Mindezek után már csak annyi dolgunk maradt, hogy végre-valahára elsétáljunk a Vízbeült Nemzetekig (déli kijárat) s megoldjunk néhány régóta esedékes küldetést

8. Mélyvíz: the Drowned Nations

Szintén egy mozgalmas helyre csöppentünk, ahol ghoulók, Vargouilles-ek és trocopotacák gyilkolják egymást vidám egyetértésben. Idétlen nevű barátaink közül tán az utóbbi, krokodilra emléke-



ző lények a legbarátságosabban, velük jó lesz nagyon óvatosan bántani. Túl sok tennivalónk amúgy nem is lesz errefelé: "mindössze" el kell sprintelnünk a térkép keleti részére, a lehető leggyorsabban összekapkodni a Glyve által kért kulacsot és Pharod gömbjét, majd rohanni vissza. Az igazán marcona csapatok persze megpróbálkozhatnak olyan botorságokkal is, mint a pálya teljes megfeszítése, de sok jóra ne számítsanak. A túlélők akár vissza is térhetnek az eltemetett faluba, s leadhatják Pharodnál a javakat. Mellesleg akad még egy "Warrens of Thought" névre hallgató helyszín, ahol különféle patkányok éldegélnék vidám kommunában. A kiirtásuk meglehetősen reménytelennek ígérkezett, bár internetes források szerint össze lehet szedni egy küldetést, melyben a Néma Király gyenge pontjait kell kikélnünk. Nos, én ekkor már annyira etteltem a különféle patkányokkal/élőholtakkal/katakombákkal, hogy inkább nem vágtam bele bohóságokba. Akinek sok ideje és erős idegei vannak,

nyugodtan próbálkozzon, én az egyszerűbb utat választottam (azaz Pharodot).

A kriptá titka

Na, ez a kriptá egyike lesz a játék legundorítóbb, legvisszasztatóbb, legfelháborítóbb helyszíneinek. Fúj! Vagy egy órán át szenvedtem a válogatott csapdák tengerében, s jó darabig úgy tűnt, hogy semmi haszna sem volt az egész tortúrának. Utóbb aztán kiderült, hogy nem egészen így áll a helyzet. Na szóval... először is keressük meg a térkép DK-csücskében rejtőző titkosajtót, s lépünk be. Kínos meglepetés, hogy csakis névtelen hősünk léphet be a kriptába, a többiek addig kénytelenek kinn várakozni. No nem mintha sok hasznukat látnám odabent, mivel leginkább csapdákkal és logikai feladványokkal kell megküzdenünk. Érdemes a falakon lévő utasításokat figyelmesen elolvasni, ezzel számos kellemetlen perccel spórolhatunk meg. Az induló szobából óvakodjunk be a középső terembe, ahonnan hirtelen a nyugati szobába kerülünk. Itt keressük meg a kulcsot, majd álljunk a festmény középre és türelmesen várjuk meg a villámot. Hát ez remek volt. Ismét az északi szobából indulunk, s az előbb leírt műve-

letet ismételjük meg a keleti, majd a déli teremben is. Eztán térünk vissza a középső terembe, s olvassuk el mind-egyik üzenetet a falon. Kövessük a szöveg menetét, míg ki nem tudjuk nyitni a közepén lévő szarkofágot. Eztán sétáljunk ismét körbe a szobában, s elvileg a kijárat előtt találjuk magunkat. Hangsúlyozom: elvileg. Igyekeztem pontosan rekonstruálni a történéseket, de lehet, hogy valahol tévedtem. Nem baj, legalább másoknak is lesz kit szidniuk... Ja, és feltétlenül kutassuk át a kijárat melletti kis ládát, mivel igen kedves meglepetések várnak a rángatózó szájú kalandorokra.

9. Vissza a "civilizációba": Tenement of Thugs

Először is szedjük össze magunkat egy kicsit. Beszélgetssünk el szépen az új csapattaggal, Annah-val, s faggassuk ki első "találkozásunkról". Eztán érdemes meglátogatni a Hive-beli tetoválóstúdiót is, mivel letépett ex-karunkat megmutatva új, igen-igen erős tetoválásokat



rakhatunk fel amúgy is szénén varrt bőrünkre. Mindezen előkészületek után látogassuk meg a Hive DK-1 részét, ahol a térkép tetején egy különös ajtót találunk. Eddig nem igazán tudtuk rajta átverekedni magunkat, ám Annah bölcs útmutatásaival már nem jelent gondot az átjutás. Tán mondanom se kell, hogy odaát nem nyeri el mindenkinek a tetszését e váratlan fordulat...

A zsványtanyán már érdemes figyelni a csapdákra, bár egy kellőképpen tápos és gyógyítóitalokkal jól felszerelt csapat könnyedén keresztülvágja magát a helyen. Aki a pusztá brutalitás mellett a politikai eszközöket sem veti meg, két karakterrel is megpróbálhat egyezsége jutni. Az első játékos a kaotikus Tiresias, míg a másik a törvénytisztelő Sybil. Hát tessék: lehet jellemet játszani. A kijutás viszont nem lesz ilyen egyszerű, mivel a kijárat kulcsát egy meglehetősen nagyhatalmú mágus őrzi, valahol az emeleten. A DK-1 lépcsőn felkapaszkodva hamarosan össze is futunk a fickóval és testőrségével – fel lehet készülni egy igen kemény harcra. Jómagam a lehető legrövidebb időn belül ráuszítottam Mortet a bosszantás képességével, így a kis oktondi varázslója közelharcban próbált elégtételt venni sérelmeiért. Súlyos hiba. Távozni a földszinten tudunk, a DK-1 ajtón keresztül. Mi tagadás, elég nagy rumlit hagyunk magunk után. Az ajtó túloldalán mindenesetre még át kellene tömünk egy szobán, ahol igen kemény banda várakozik. Egy ravasz trükkkel egyébként el lehet kerülni a harcot: mindössze annyi a dolgunk, hogy Annah tolvaj-képességeit kihasználva odalopozunk a kijárhoz. Még valami: ha nem lenne nálunk feszítővas, akkor azt mindenféleképp vegyünk magunkhoz a második szintre vezető lépcső alól.

10. A sóhajok sikátora: Alley of Lingering Sighs

Igen bajjóslatú hely, mivel Annah annak idején itt feltársa hősünk tetemére. Némi kóválygás után egy épület mélyén szokatlan dologra bukkanunk: egy Dabus tetemére. Mivel névtelen barátunk immár érte a holtak nyelvét, akár el is beszélgethetünk az illetővel. Az érdekes incidens után vegyük el a halott kalapácsát, s keressük fel a DK-1 kijáratot. Itt meglehetősen érdekes dolgok történnek: a sikátor maga szól hozzánk, s kéri a (még életben lévő) Dabus eltávolítását. Ez egy magunkfajta véreskezű kalandor számára elég egyszerűnek ígérkezik, ám a Dabusok Sigil ümőjének szolgálai, így megölésük nem teljesen kockázatmentes. A kíváncsi játékosok persze megnézhetik az efféle próbálkozások végkimenetelét, de egy-két állásviszátöltés után gondoltam ők is belájták, hogy más megoldást kell keresni. Példának okáért közöljük vele kollégája rút végét, mire rögtön a helyszínre siet. Némi közjáték után a Dabus-krízis rendeződni látszik, ám a továbbjutás még mindig várat magára.

Az igazi hős mindenhez ért

A sikátor következő küldetése kissé szokatlan lesz egy halhatatlan élőhalott

számára: ki kéne javitanunk a Dabus által okozott károkat. Összesen két helyen kell fűmunk-faragnunk: a térkép DK-1 sarkában a feszítővasat (na ugye, hogy szüksége lesz rá!), a DNY-1 sarkában pedig a kalapácsot kell használnunk. A pontos helyet a pointer segítségével találhatjuk meg – ahol kérdőjelre vált, ott vizsgáljuk meg az épületet, majd használjuk rajta a célszerszámot. Némi egérhúzogató után meg is oldódik a probléma, s csapatunk végre átverekedheti magát az Alsó Kerületbe.

11. Morte hihetetlen kalandjai: Lower Ward

Már az első másodpercekben kiderül, hogy itt se fenéig tejfel az élet. Az például, hogy Mortet két patkányember egy pillanat alatt elrabolta, kissé meglepett. Egyrészt ugye furá izlésre vall a dolog, másrészt pedig az égegyadta világon semmit nem tudtam ellene tenni. Sebaj, majd megkerül. Addig is járjunk egyet a környéken, mivel látnivaló akad bőven. Ami azt illeti, vásárolnivaló és elvállalni való szintén, tehát nem árt rákészülni arra lelkekben, hogy jó darabig errefelé fogunk kóricálni. Mindenek előtt a piac környékén érdemes szerencsét próbálni, mivel egészen érdekes tárgyakat és varázslókat szerezhetünk. Vakmerőbb játékosok nyugodtan megpróbálkozhatnak némi zsebtolvajlással is, elvégre vétek lenne Annah csodálatos képességeit parlagon hagyni. Egyébként az Alsó Kerület a lehetőségek keresztútja – számtalan irányba elindulhatunk, s számtalan küldetést elvállalhatunk. E ponton már kezd meglehetősen kaotikussá válni a játék, úgyhogy sok érdekesség bizonyára kimaradt (illetve nem ért be, de hát erről volt már szó). Egy szó, mint száz: innentől kezdve tessék nyitott szemmel járni, s mindenki velünk beszélgetni.

Morte megmentése

A helybeliekkel elbeszélgetve majd mindenki megemlíti egy romos épületet a DK-1 sarokban, aminek gazdája bizonyára tud valamit pórul járt társunkról. Társunkról? Na mindegy, végül csak eljutunk Lothar lakályos kis házikójához,



ahol is meglehetősen kellemetlen hírek fogadnak. Példának okáért Morte-ért cserébe egy hasonlóan ritka és értékes koponyát kell felkínálnunk. Ahá, tehát nála van a koponyánk! Sajnos Lothar ultranehezsúlyú figura, így erőszakos próbálkozásaim rendre véres kudarcba fulladtak. Igen, kénytelenek leszünk üzletet kötni a bitanggal. Némi beszélgetés után kiderül, hogy épp egy kriptá kifosztására készül – történetesen azt célozta meg, ahol annak idején azokat a vidám perceket töltöttük (a kriptá titka). Ott meg túl sok kifosztatnivaló nem maradt, úgyhogy Lothar barátunk terve igen rút véget ért, mi viszont kapunk vagy 30.000 XP-t. Lehet, hogy mégis érdemes volt abban a nyűves kriptában szenvedni? A csúnya koponyaszeftes persze még ezek után sem hajlandó

visszaszolgáltatni Morte-t, továbbra is egy nevezetes, a katakombák mélyén lapuló lény koponyáját követeli. Példának okáért a pórul járt Soego buksija pont megfelel erre a célra – ugye senki nem hagyta ott anno a Holt Nemzetek földjén?

Abishai-vadászat

Nem kockázatmentes, de legalább egyértelmű feladat: egy Sebastian nevű, vörös ruhás varázsló bíz meg minket e nemes démonvadászattal. A zöld randaságot (név szerint Grosuk) a térkép keleti szélén találjuk, s minden különösebb teketória nélkül le is számolhatunk ökelmével. Csak zárójelben jegyzem meg, hogy az Abishai-vadászat amúgy is remek tápolási lehetőség, mivel rengeteg XP jár érte (elvégre démonról van szó, vagy mifene!) és a Hive ÉNY-i részén kettő is akad belőlük. S ami a legjobb vicc: ezek minden töltésnél újratermelődnek, tehát némi kitartással igen komoly XP-mennyiséget össze lehet szedni folyamatos ritkításukkal. Mindenesetre ez a Grosuk különösen ocsmány bestia lehetett, mivel a szokásos tapasztalaton kívül még +2 karizmát is kap hősünk.

Rabszolgasors

Északon, nem messze a raktártól összefuthatunk egy Trist nevezetű leányzóval, aki igen szomorú történetet ad elő magáról. Eszerint ártatlanul ítélték rabszolgaságra, s ezt néhány irattal akár be is lehetne bizonyítani. Hmmm, ez annyira szívszorító tragédia, hogy biztos egy rakás XP jár érte – nosza, legyünk jófiúk! Mint kiderül, egy Byron Pikit nevű uzsorás ültette be a hintába, valami Lenny nevű fickóval karöltve. Byront a bejárat közelében lelhetjük fel, s némi baráti csevegés során elkottyant egy s mást Lenny-ről és Tristről. Mikor már minden lényeges információt kiszedtünk a jómadárból, keressük fel ezt a Lenny gyereket. Nem messze a toronytól rá is akadunk, s folyamodjunk a "blöff" nevezetű csodafegyverhez. Kissé meglepődik, hogy Byron ideküldött minket a papírok megtekintésére, de némi rábeszélés után útba igazít: a raktárban vannak letétbe helyezve. Némi erőszakoskodás árán meg is szerezhetjük az áhított papirost, s Derannál leadva (közvetlenül Trist mellett téblábol) meg is oldottuk a küldetést. Isaura ismét szabad!

12. Káosz: Clerk's Ward

Nagyjából ez volt az a pont, amikor elyszer s mindenkorra alámerültem a tulajdonnevek folytorgó miazmájában. Arról nem is szólván, hogy a játék hangulata szép lassan a Kisvároséval kezdett el vetekedni, mivel a ránk váró feladatok némelyike... hát finoman szólva is debil. A legkeményebb csapást ép elménkre azonban a három különböző frakció főhadiszállása jelenti: a Civic Festhall, a Great Foundry és a Brothel of Slatng Intellectual Lusts. Szép nagy épületek ezek, tucatszámra nyüzsgő karakterekkel, részküldetésekkel és kulcsfontosságú információkkal bőven meghintve.





Férfiasan bevallom: ez a játéknak azon része, amit egész egyszerűen lehetetlen tömören és érthetően összefoglalni. A cselekmény néha oly összetett és a feladatok oly kiismerhetetlenül kapcsolódnak egymáshoz, hogy az ok-okozati összefüggések szinte teljesen elcsúsznak. Ehh... az egész egy nagy káosz. Jőmagam úgy vergődtem át a játék ezen szakaszán, hogy némi hidegkélmélet a gépem mellé csomagolva teljesen véletlenszerűen elkezdtem fel-alá császkalni,

beszéltem mindenkivel és sorra vettem fel a kisebb-nagyobb részküldéseket. Egyszer aztán vége lett, s én hisztérikusán zokogva dőltem a klaviatúrára... végre! Na mindegy, nem magyarázom tovább a bizonyítványomat, ezekhez a részekhez sajna lehetetlen részletes útmutatót adni. Csak hogy érzékeltessék, hogy miről is van szó: a végső továbbjutáshoz meg kell szerezniünk a Brothel of Slatig Intellectual Lusts-ból a Kesai Serris vérért őrző zsebkendőt, majd kombinálni a Nadilintól kapott kézi portállal, melyet a Deionarra apjának leszállított örökségért cserébe kapott iratért nyomtak kezünkbe. Hát ehhez egy különszám is kevés lenne!!!

A játék e pontján egyébként két, ugyancsak eltérő személyiséget is betoborozhatunk a csapatba. Az első játékos a meglehetősen festői kinézetű Fall-from-Grace, a succubus. Kb. 2 órányi kinszenvedésbe került, mire sikerült minden al- és mellékfeladatot teljesítenem a személyével kapcsolatban, de megérte. Mondom ezt annak ellenére, hogy közelharcban nem épp verhetetlen, gyakran átveszi maga fölött az irányítást és igen ravasz módszerekkel igyekszik öngyilkosságot elkövetni. Pozitív vonása viszont, hogy csakis e "hölgy" ért a papi varázslatokhoz, márpedig ezek nélkül kissé problémás lenne a végjáték.

A kazamatákban szerzett kulacs segítségével Ignust, a Smoldering Corpse nevezetességét is besorozhatjuk, ám ő egy kissé problémás karakter. Erősebb ugyan erős, ám a rostély fölött töltött évek kissé kikezdték idegrendszerét, úgyhogy jelen pillanatban tán a "dühöngő örül" a legtalálhatóbb leírás rá. Ugyanakkor iszonyatosan erős, s tűzvarázslataival még a legkeményebb ellenfeleket is hamar lerendezi. Hát, valamit valamiért...

Kerítés (mint Ige)

A térkép déli részén találhatunk egy hangulatos kis kávézót, ahol egészen érdekes vendégsereg gyűlt össze. A legcsinosabb példány kétségkívül Nemelle, vele például egészen jól elcsacsoghatunk. Már csak azért is, mivel a katakombákban szerzett kulacs varázsszávét egyedül ő ismeri,

s ezt teljesen grátisz meg is osztja velünk. Hát ez a néni teljesen jó fej. Mi több, még egy érdekesnek ígérkező küldetést is kapunk tőle: keressük meg a hasonló domborzati adottságokkal rendelkező Aelwynt. (Hát azt bármikor.) Végül a patikától (Apothecary) délre, egy másik kávézóban üldögélve lelünk rá a lányra, aki rögtön vissza is küld Nemelléhez (hm, ez a leírás határozottan kezd Nemere-hangulatot árasztani...). Itt aztán egy cuppanós csók (és némi HP-növekedés) kíséretében tudomásul



veszik az üzenetet, eztán kövessük újszülött barátunkat a másik kávézóba, ahol elbeszélgethetünk Aelwynnel. Románcunk itt véget is ér – csók ide, csók oda, ez azért elég idióta egy küldetés volt...

...és ez sem különbi

Hihetetlen kalandjaink a messzi északon folytatódnak, egész pontosan a szabó előtt. Egy Malmaner nevű fickó akar épp új ruhát vásárolni, ám a szabó régi haragosa, így némi szájtépés után ránk bizza e hihetetlenül nagyszabású terv megvalósítását. Odabenn egy újabb bohókás tulajdonnévvel ismerkedhetünk meg: Goncalves, a szabó épp igen elfoglalt, így szép lassan, türelmesen ki kell várnunk, amíg figyelemre méltat bennünket. Remek ízléssel válasszuk ki mondjuk a Dustman-otthonkát, majd győzzük meg a minden bizonnyal megszeppent Malmanert annak hallatlan népszerűségéről. Ha elég meggyőzőek voltunk, rendeltet velünk még egy garnitúrát – ezért a rendkívül veszélyes küldetésért összesen 14.000 XP-t in-

kasszálhatunk. (Gyerekek, ez most teljesen komoly?!)

14. Isten veled, Sigil: Ravel's Maze

Az eddigi intrika, esemény és emlékdömping után a labirintus akár a béke szigeteként is felfogható. Csak szörnyek, kincs és a térkép közepén trónoló főboszorka. Ő lenne a névadó Ravel, de a vele történő eszmecsere előtt nem árt a környéket teljesen felderíteni. Egy dologra kell csak ügyelnünk: erőnk teljében, varázslatokkal és varázstárgyakkal alaposan felszerelve álljunk a házigazda elébe, mert látogatásunk hatalmas pofozkodásba fog fulladni. A nagy számban előforduló, fára emlékeztető szörnyek nem túl szívósak, ám a csapdákra nem árt odafigyelni – itt már jó hasznát fogjuk venni Annah-nak.

Beszélgetésünk Ravellel elég érdekesen fog alakulni, hihetetlen mennyiségű információt (és ezzel együtt XP-t) csikarhatunk ki a vénségből. Mindenről beszélgetünk el vele, de olyasmire még véletlenül se célozgassunk, hogy Annahba és Fall-from-Grace-be is beleszeretünk. (Mondjuk érdekes trió lenne, az

nem vitás.) A legfontosabb hír, hogy egy Trias nevű angyal tudhat valamit halandó életünkről. Helyes, angyalt eddig még úgysem kellett hajkurászunk. A témák végére érve aztán nekünk ront a banya néhány kedves kis állatkája kíséretében, s belebonyolódhatunk a játék egyik legkeményebb ütközetébe. Miután múlt időbe tettük Ravelt, azonnal rohanjunk az ÉK-i térkapuhoz és távozzunk e barátságatlan helyről. Egyébként a net tanulsága szerint többen is elakadtak ezen a ponton. Állítólag ilyenkor vissza kell rohanni az ÉK-i kapuhoz, menteni egyet, ezt a játékállást visszatölteni s újra megpróbálkozni a dologgal. Ezzel az erővel mondjuk krétakör közepén fekete kakast is áldozhatnánk, bár ki tudja?

15. Sivatagi show: Curst

Ezúttal kissé szárazabb vidékre keveredtünk, mint arról a városka Mad Max-hangulata is árulkodik. A lakók nem túl barátságosak, viszont az utcákon és épületekben elszórva lehet találni néhány apróságot. Micsoda pazariás. Érdekes



hír viszont, hogy a helybeliek szerint egy angyalt (AD&D-ül deva) tartanak fogva valahol a város alatt. Természetesen egy rutinos játékos aligha hisz már a véletlen egybeesésekben, úgyhogy a fő csapás-irány adott. Mint mindig, a megoldás ezúttal is a kocsmában rejtőzik egy Tainted Barse nevezetű alak képében, aki némi "problémamegoldásért" cserébe szívesen átad egy kulcsot a föld alatti börtönhöz. Lusta és mazochista játékosok egyébként az egész küldetést kikerülhetik, ha a szeméttelen megkeresnek egy titkos lejáratot. A gond csak az, hogy ezzel valami elképesztő mennyiségű ajándék-XP-t vesztenek el, úgyhogy vétek lenne kihagyni ezt a szálát.

A kulcsolás

Összesen öt feladatot kell teljesítenünk ahhoz, hogy angyalnézőbe mehessünk. Először is Barse lányát kell megtalálnunk, aki most épp az "elemberraboltak" kategóriájába tartozik. Bővebb felvilágosítást egy Marquez nevű fickótól kaphatunk, aki a nagy izgalmakra szintén a kocsmában tölt rá. A bonyodalmak megoldása szokatlanul egyszerű lesz, először is sétáljunk át Curst belvárosába (hah!), s jobb oldalt, nem messze a kaputól találunk majd egy öröktől hemzsegő sikátort. A minden oldalról szorongatott (még nem úgy) Jasylia lenne a keresett hölgyemény, úgyhogy szólítsuk meg a Skatch nevezetű főerkölcslelent. Innen kezdve elég egyértelmű lesz a dolog: azonnal provokáljunk harcot és végezzük ki a ránk rontó öröket. Illetve nem csak ránk, hanem szegény leányzóra is rotnak, tehát erősen ajánlott arrafelé is figyelni egy kicsit. Sikeres lányvisszaszoktetés esetén Marquez tovább is küld minket egy Kitla nevű nőszemélyhez, aki szintén törzsvendégnek számít.

Ő igen érdekes feladatot bíz ránk, miszerint egy örökösödési vitában kéne igazságot tenni. A teljes családi kupaktnácsához még fel kell hajtánunk Crumplepunchot (kovácsműhely) és Kestert (belváros, desztilláló), majd a rendkívül komoly örökség begyűjtése után ítéletet hirdethetünk. Sajnos a "mindent zsebrevágunk" opciót hiába kerestem lázas igyekezettel, úgyhogy jobb híján szétosztottam. Hiába, igazi ügyvéd nem lehet minden jöttmentből...

Kitla mindenesetre elégedett lehetett az ítélettel, mivel továbbirányította csapatunkat Nabathoz.

A tőle kapott küldetés Curst társadalmának legmagasabb köreibbe, a kifinomult intrikák valóságos pókhálójába vezet majd minket. Egész pontosan a szeméttelen vezetőjét, Kyset kell a műintézményt háborgató zsványoktól megszabadítani. Azért ehhez már egy kicsit túlkvalifikálnak éreztet a bandát, de azért csak elslattyogtam a turka-maffia vezetőjéhez, Wernethez. Fenygetéseim sajna süket fülekre találtak, mikor is a szeméttelenre visszatérve már láttam közeledni a gazfickókat. Mit mondjak, a rövid és egyesélyes közdelem után szinte pironkodva raktam el a vértől izmos varázslegyereket...

A következőkben a politika kényes művészetével ismerkedhetünk meg Dallan, a bárd jóvoltából. Egész pontosan An'izust, a helyi előljárót kéne kisegítenünk, aki épp a belváros ÉNY-i részén leledzik.

Valahogy cseppet sem lepődtem meg, mikor felkért arra a nemes feladatra, hogy legfőbb politikai ellenlábását vádoljuk be a városi őrsg előtt. Nevezett személy ÉK-re található, s eme aljasságot halva azonnal politikusi erényekről tesz tanúbizonyságot. Megduplázza az ajánlatot. Ezt még egy darabig eljátszhat-

juk kettejük között, majd térjünk vissza a kapuhoz és diskurálgassunk el a kapitánnyal az ügyről. Hát tessék, lehet szabadon választani...

Az utolsó feladatunk Dona Quisho különös kérése lesz, aki szeretné, ha szabadon engednénk egy démont a gabonasilóban. Pardon, mi van??? Némileg gyanakodva kerülgettem az építményt, ám végül csak beálltam a pentagrammába, jót beszélgettem a démonnal majd szabadon engedtem. Harcolni is lehet vele, bár ez igazi, kemény emberek való mulatság – szóval kár erősködni. Ezzel nagyjából véget is értek Crust-beli kalandozásaink, Barse-nál átvehetjük fáradozásaink jól megérdemelt jutalmát s megtekinthetjük a városkát alulnézetből is.



16. Tisztogatás: Curst Underground

Sem túl hosszú, sem pedig túl bonyolult helyszínnek nem nevezhető a Curst alatti barlangrendszer. A türelmetlen természetű kalandorok egyszerűen átrohanhatnak rajta nyugat felé, s máris a belecsöppenhetnek a börtön nem épp eseménytelen

hétköznapjaiba. Néhány érdekes alak persze itt is akad, az ÉNY-i sarokban táborozó remetével például mindenféleképp megéri összebarátkozni, mivel itt nyugodtan pihenhetünk. Ezenkívül egy Voorsha nevezetű csempésszel is elcséveghetünk, aki rögtön fel is kér minket egy Ghrist nevezetű démon likvidálására. Ezt alkalmasint meg is ejthetjük, ám a visszatérő hősöket igen barátságtalan fogadtatásban részesíti a tisztelt megbíró. Hm, mintha Voorsha barátunk kissé túlértékelte volna lehetőségeit... A vad és véres leszámolások hívei egyébként nyugodtan düljék végig a térképet, mivel igen tekintélyes XP-mennyiség gyűjthető össze az erre felé kószáló démonok legyilkolásával. Nagyjából ennyi.

17. Angyalszoktetés: Prison

Az előző helyszínhez képest itt aztán pezseg az élet, a fűtőkben rohamozó örök még a legkeményebb csapatokat is megszorongathatják. Nem árt a keményebb ütközetek után visszatérni az előző térképre, s az öreg remete lakhelyén kipiheenni a fáradal-makat. Déli irányba haladva hamar rábukkanhatunk a dalias angyalra, aki egyelőre nem sok hajlandóságot mutat a szokásra. Először is a kardját szeretné visszakapni Trias barátunk, amit majd a térkép DNY-i sarkában, egy Cassius nevű hájpacninál lelünk meg. Mindenestre bölcs útmutatásainak köszönhetően már átjuthatunk a börtön nyugati részébe, ahol további vidám csetepaték várnak ránk. Mi több, némi mászkálás után néhány régi, kedves ismerősre is bukkanhatunk. Példának okáért itt pihen épp Curst teljes politikai elitje. Lehet, hogy mégse kellett volna beköpnünk őket az orparancsnoknál?

Cassiushoz elérve igen undorító látvány fogad, túlsúlyos barátunk szemmel láthatóan nem a karizmára költött a legtöbbet. S nem is az intelligenciájára, ami egy rövid párbeszéd után világossá is válik. Az általa említett próbatételek közül az Erő Próbája a legszimpatikusabb, mivel ekkor nemes egyszerűséggel (és igen gyorsan) agyon



is verhetjük. Eztán nincs is más dolgunk, mint a kard begyűjtése és a tömegesen előrajzó örök megrendszabályozása – ez mindenesetre igen méretes hiri lesz. Trias természetesen igen hálás lesz a kis csecsebecséért, ám útbaigazításon kívül más jutalommal nem szolgál. A dög. Valami Villásnyelvű Fhujlt kell felkutatnunk, aki neve alapján szintén érdekes figura lehet. Távozni az ÉK-i sarokban megbúvó térkapun keresztül lehet, ám főleg a nagy sietség. A portál mellett áldogáló páncél ugyanis nem más mint Vhailor, aki potenciális jelölt kicsiny csapatunkba. Nem épp a szavak embere, s valahogy a lelki élete sem tűnik túl színesnek (ami egy bazi nagy páncél esetében bocsánatos bűn...), viszont roppant nagy maffiasokat oszt. Vitatkozni mondjuk nem igazán érdemes vele, mivel néhány cinikusabb megjegyzés után nekünk is ront. Amúgy nem rossz fickó, az elkövetkezendő néhány helyszínen például igen jó hasznát vettem. Nos, most akár már indulhatunk is tovább, bár ez előtt még nem árt egyet szunyálni a jó öreg remeténél. Az elkövetkezendőkben ugyanis a nemzetközi helyzet erősen fokozódni fog

18. Terepgyakorlat: Outlands

Ez egy igen szórakoztató hely, mivel két különösen bunkó szörnyfajtaival is megismerkedhetünk. Az egyikre a zúzó, míg a másikra az éles fegyverek nem hatnak. Nesze nektek, harcos karakterek! Legálább a mászkálással nem fog sok idő elmenni, mivel a hatalmas sárkánycsontváz fejénél rögtön rálehetünk jövetelünk nem túl szimpatikus céljára, Fhujltra. Ő fajtájára nézve ugyan démon, ám merőben demontalanul viselkedik. Példának okáért minden különösebb húzódozás nélkül szóba áll velünk, s útba is igazít. Valami Megbánás Tomya nevezetű helyet kéne felkutatnunk, ám e nem túl szimpatikus hangzású építmény helyét ő sem ismeri. Nem baj, lehetőleg beszéljessünk el vele minden más témáról, az egyik információ-morzsa például 350.000 XP-t hozott a konyhára... A nagyüzemi tápolás végeztével távozhattunk is a sárkány bal mancsánál található térkapun keresztül – a szokásos pihengetés után, ami nyilván ráfér a kis csapatra.

19. Gyilkjárás: Baator

Mit mondjak, ez a környék sem bővelkedik szanatóriumokban. Itt már csak *alaposan* feltápolított csapattal érdemes próbálkozni, mivel a démonoktól hemzsegő Baator nem az a kiseddóv. Tápolni viszont remekül lehet, úgyhogy a hőrcsöglelkű csapatok nyugodtan túrják fel az egész térképet. A továbbjutás kulcsa a térkép DK-i szélén magasodó Koponyaoszlop lesz, amiből némi alkudozás árán kiszedhetjük a Megbánás Tomyának helyét. Ez az "alkudozás" azonban igen bunkó dolgot takar, mivel a koponyarakás először is Mortéra, másodsorban pedig Fhujlt rejtekhelyére, Fall-from-Grace-re, Annahra illetve a vérünkre (ami -15HP-t jelent, méghozzá permanensen) szomjazik. Jómagam nemes egyszerűséggel beköptem Fhujlt komát, elvégre mi bajom történhetne?

A kínos meglepetést akkor ért, mikor a torony közelében megbújó portálon visszasétálva a morcos démon tömören kifejtette a fegyvertársi barátsággal és titoktartással kapcsolatos, erősen konzervatív nézeteit és a nyakamba zúdult. Amúgy ezidőtájt az egész vidéken pezsgett az "élet", szóval ennek a választásnak is megvannak a maga veszélyei. Ez persze azért nem olyan nagy baj, mert szerintem még mindig ez volt a legkisebbik rossz... Amúgy előfordulhat az is, hogy annak idején nem beszélgettünk el Fhujllal a Baatorból való távozás mikéntjéről, ez esetben ezt is az oszloptól kell megtudakolnunk, ami mondjuk nem lesz kimondottan nagy öröm. Ja, majdnem elfelejtettem: elég érdekes dolgokat tudunk meg Triasról is, aki a jelek szerint igencsak kétes ügyletekbe keveredett. Szóval irány Curst, ahol majd egy kicsit elfecsegetünk majd a mi kis angyalkánkkal.

20. Pá-pá Curst: Curst Gone

Őőő, itt szemmel láthatóan valami igen csúnya dolog történt. Az épületek és túlélők teljes hiánya legalább is erre utal, úgyhogy a kevésbé heroikus beállítottságú játékosok azonnal süvitsenek el a térkép közepén árválkodó telepirtó irányába. E módon ugyan lemaradunk egy igen érdekes találkozásról, ám egyúttal elkerülhetjük az egész játék legkeményebb ütköztetét is. A keményebb megoldások hívei viszont nem fogják csalódni:

tárazzák be a gyógylöttyöket, varázslatokat és varázstárgyakat, majd nézzenek szét egy kicsinyt a környéken. Rövid boklászás után egy régi ismerősbe botlunk, aki annak idején egy egészen apró, aranyos kis doboz mélyén kaffogott (emlékszik még valaki a Hive-ra?). Azóta picit megnőtt barátcskánk, s cseppet sem tűnik hálásnak a szabadító-akció miatt – szóval hiri indul.

Kissé brutális csata lesz, jómagam úgy negyedik próbálkozásra, egyetlen túlélővel vettem az akadályt. Sportszerűtlen játékosok ugyan megkísérelhetik Annah-val folyamatosan hátdolfolkodni a randaságot, de ez kissé idegölő és hosszadalmas módszernek tűnik. A

Trias az úr. A káosz és rettegés földje ez, ami az első néhány találkozás után egyértelművé is válik. A szeméttelép gondnokától mindenesetre megtudhatjuk, hogy a bukott angyal erejét nagymértékben csökkenthetjük, ha rendet teremtünk a városban. Itt? Na mindegy, az apró lépések taktikáját követve az alábbi feladatokat kell elvégeznünk:

- Az induló pozícióról északra egy kisebb csapatnyi démon vidám lakomát kíván csapni néhány helybéli bevonásával. Végül (nem is annyira) szelíd erőszakkal lebeszéltem őket az efféle szabadidős mulatságokról...
- A térkép északi részén újabb régi ismerős bukkan fel, Jasilya. A változatoság kedvéért most is aljas alakok készülnek csúnya dolgokat elkövetni rajta, úgyhogy mentsük meg.
- Az áruháznál környéken ögyelgő kétes alakok lehentelese nem csökkentene igazán a káoszt, úgyhogy tartsunk inkább egy rögtönzött kiseloadást a magántulajdon szépségeiről. Hiánalelkű kalandozók akár belülről is megszemléltetik a raktárat, s magukhoz vehetnek néhány egész használható kis stuffot.
- A desztillálóban mentsük meg a zsványok szorongatta Kestert, ami egy remek pihenőhelyet eredményez. E ponton már ugyancsak leamortizálódhatta a csapat, úgyhogy ennek igen jó hasznát vehetjük.
- Az adminisztrációs épület előtt kisebb perpatvar készülődik, egy Hezobol nevezetű rabszolgavadász és népes kompániája lenne a fő bajkeverő. Nyugodt szívvel vágjuk le a díszes bandát, elvégre rend lesz itt, ha mindenki bele is döglik...
- Az eddigiekben csak a legfontosabb pontokat ismertettem, ezeken kívül még számos érdekes eseménybe csöppenhetünk bele.



jutalom mindenesetre busás: egy roppant nagy adag XP-vel és egy brutális varázstárggyal erősödve folytathatjuk utunkat, ezúttal egy Carceri nevezetű, kedélyes kis helyre.

21. Már majdnem végkifejlet: Carceri

Hát, e ponton már kezd kissé nehezen követhetővé válni a cselekmény. Carceri lényegében nem más, mint Curst egy másik idősíkjában, ahol a nem épp angyali

tűnik bele. Tessék szépen végigkutatni Carcerit, beszélgetni mindenkivel s jó kiscserkész módjára békésen megoldani a problémákat. Egy idő után meg fog jelenni az öreg remete, s közli, hogy eljött az idő a nagy összecsapásra.

Megjegyezném, hogy a várost újra és újra megrohamozó lények folyamatosan újratermelődnék, úgyhogy a küzdelem elég kilátástalannak tűnik. Legalább is eleinte: ahogy kezd helyreállni a rend a városban, úgy lassul ez a folyamat – a



végén már egész könnyedén lerendezhetjük a támadókat. Könnyű, ám kissé időigényes módja ez az XP-gyűjtögetésnek, bár a végső ütközet előtt nem árt egy kicsit tápolni...

Trias megdorgálása

Angyali cimboránk az adminisztrációs épület mélyén bujkál, ide a remete felbukkanása előtt nem is igen érdemes benézni. Utána viszont ne sajnáljuk az időt, s tisztítsuk meg az épületet. Mindközben a szokásos gyűjtögető életmódról se feledkezzünk meg, mivel egész szép kollekciót lehet itt összelopkodni. Trias a harmadik emelet DNY-i részén várakozik, úgyhogy ezt hagyjuk a végére. Az ütközetre alaposan készülünk fel, mivel az angyal pillanatokon belül igen népes kompániát fog maga köré toborozni. Ne ugorjunk azonnal a fickónak, az ütésváltás előtt érdemes minden témáról elbeszélgetni vele. Állítólag valahogy meg lehet(ne) kímélni Trias életét, de nekem ez valahogy nem igazán akart összejönni... Mindegy, annyit azért megtudtunk az ex-angyaltól, hogy utunk következő állomása a Dustman erősség (Mortuary) lesz. Hurrá!

22. Finálé: Fortress of Regrets

Hát ezt is megéltük – immár tényleg csak



Érkezésünk pillanatában aztán szembe-sülhetünk azzal a kínos ténnyel, hogy a többiek nélkül, egymagunkban kell folytatni utunkat. A taktikus játékosok épp ezért még idejekorán mentsék magukhoz az értékesebb tárgyakat, elvégre a bajtársiasságnak is megvannak a határai. Először is a térkép DK-i sarkában kísértő Deionarrat kutassuk fel, akiből számos érdekes információt szedhetünk ki. Ami viszont ennél is kecséletűbb, hogy gyűrűjét bemutatva (a Clerk's Ward nevezetű, lidércnyomásos helyen bukkanhattunk rá) egy igen erős áldással gazdagodunk. Eztán már valóban nincs más dolgunk, mint elsétálni nyugatra és belépni a torony bejáratán.



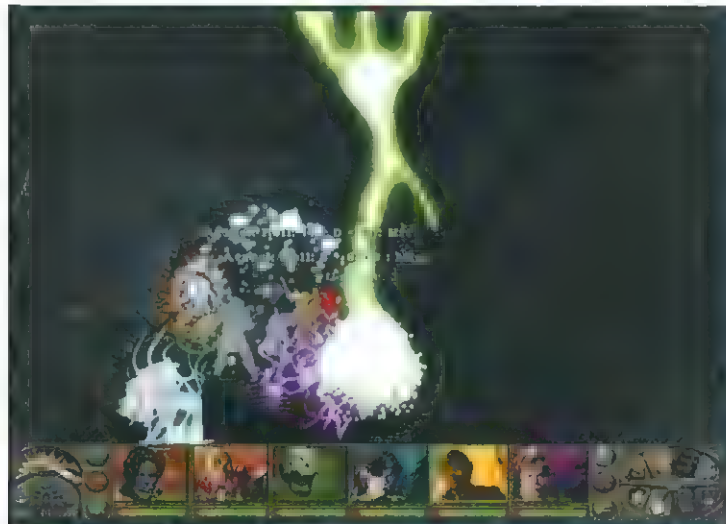
kissé megviselték az utóbbi idők történései, így az AD&D-szlengben "party attack"-ként ismert vidám játék vár ránk. Egyébként ez az összecsapás jellemző: a Net tanulsága szerint a kaotikus hősöket Vhailor várja a maga kedves kis csatabárdjával – egyik sem túl hálás választás. A véres és rémes küzdelem után érdemes alaposan szétnézni a környéken, mivel akad egy-két igen használható stuff a környéken. Miután ki-kí kitosztogatta és kigyógyulgatta magát, egyszerűen érintsük meg a kristályt és készüljünk fel az utolsó (s most már tényleg a legeslegeslegutolsó...) felvonásra.

Ennek a végső, főleg párbeszédre és jellemjatekra épülő résznek a poénjait jusztt sem fogom lelőni. Ezt már tényleg látni (és olvasni) kell, úgyhogy a magam részéről sok sikert kívánok hozzá. Én eddig három különböző megnyerést (vagy inkább "megnyerést") ismerek –

lehet próbálkozni. Na jó, egy utolsó tanács: a Pharodnak annak idején felkutatott bronzgömb nélkül nem igazán boldogulunk, ezt tehát mindenképp legyen nálunk.

Hát, nagy vonalakban ennyi lett volna a Planescape: Torment. Hangsúly a "nagy vonalakon", mivel a programban annyi rejtett finomság és mellékes szál rejtőzik, hogy a különböző fan site-okon még most is kéjesen rágódnak rajtuk. Zárszóként csak annyit, hogy ehhez foghatóan lebilincselő és változatos törtennettel kevés számítógépes játék dicsekedhet. Megérte vele szenvedni (márpedig helyenként a "nomen est omen" mondás ugyancsak állt a játékra), s szerintem (szerintünk) igenis megérte ezt a tíz oldalt. Ha az Icewind Dale vagy a Pool of Radiance 2 csak feleannyire jó lesz, már nem történhet nagy baj.

TJ



egy lépés választ el a végkifejlettől. Ez viszont jókora lépés lesz, ezért nem árt alaposan felkészülni a ránk váró megpróbáltatásokra. Erősen ajánlott a különféle gyógylöttyök nagyban beszerzése, mivel az utolsó csatáig vezető út igen göröngyös lesz. A vásárlások végeztével látogassunk vissza a Hive EK-i részébe, ahol is a Mortuary előtt ögyelgő hullavadász igen érdekes ajánlattal áll elő: ha be akarunk jutni, ő azonnal elintézi a dolgot. Pontosabban megöl, s tetemünket továbbítja a bentieknek. Ilyen gáláns felajánlást igazán kár lenne visszautasítani, úgyhogy rövid szendergés után egy igen ismerős (ha úgy tetszik: a szokott) helyen térünk magunkhoz. Rövid máskálás után, még ezen a szinten rá is lehetünk egy térkapura, ami a Megbánás Toronyához vezet. Lehet kapaszkodni. Még egy utolsó feladatunk azért van a térkapu használatba vétele előtt: beszéljessünk el alaposan csapatunk minden tagjával, egy "kis" ideig úgysem fogjuk őket látni.

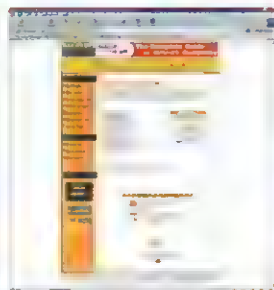
Na, itt aztán mozgalmas az élet! A tömegesen rohamozó ámyakkal nincs értelme leállni pofozkodni, én nemes egyszerűséggel végigszárguldtam a pályán s ha csak tehettem, kerültem a harcot. Először is keressük meg a felfelé vezető lépcsőt (DK), rohanjunk fel s a szép természetes órán egy érdekes üzenetre lelünk. Eszerint ne foglalkozzunk az ajtókkal, hanem a különös gépezeteket (elvileg ágyúk lennének) hozzuk működésbe. Összesen négy ilyen ketyerét kell beindítanunk, s ezek mindegyike a torony egy másik pontjára telepítél. Nagypályás kalandozók megpróbálkoznak a torony szisztematikus megtisztításával, bár a tucatszámra nyüzsgő ámyakkal harcos- illetve tolvajként elég nehéz lesz elbírní. Miután mind a négy ágyút megtaláltuk, térjünk vissza a torony ÉK-i részében talált példányhoz, s láss csodát: egy térkapu várja hősünket.

Odaát kissé meglepő fogadóbizottság vár minket: Ignus. Szemmel láthatóan

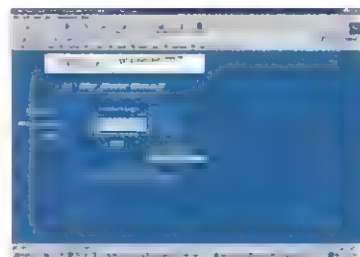


NORM.NET

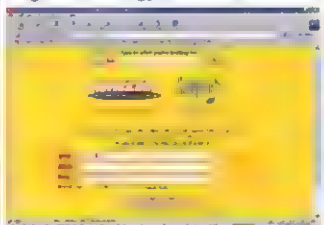
Valószínűleg mindenki hallotta már a híreszteléseket a Windows-ban megbúvó animált Bill Gates-képekről, az Excelben elrejtett repülősimulátorról, vagy a Wordből rettenetes billenyőkombinációkkal előhozható flipperről. Nos, meglepő módon ezeknek a legendáknak a nagy része igaz: a programozók szokták unalmas perceiket ily módon eltölteni. A <http://www.eggheaven2000.com/> címen takaros kis gyűjteményt találhatunk ezekből az Easter Eggnek (húsvéti tojásnak) nevezett kis tréfákból, amik tulajdonképpen semmire sem jők, viszont nagyszerűen elkápráztathatjuk velük PC-hez éppen hogy csak értő ismerőseinket. Az innen tanult trükkökkel könnyen elősalogathatjuk bárkiből az egónkat cirógató, önkéntelen "ezt meg hogy csináltad...?" felkiáltást, csak jól gyakoroljuk be őket – ha megkérdezik, honnan tudunk ilyeneket, csak rejtélyesen mosolyogjunk, és nézzünk vissza sűrűn az oldalra frissítésért.



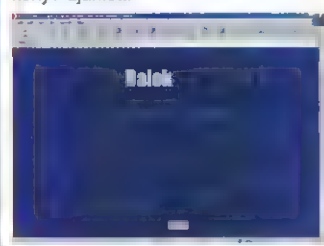
Az igazi netes macho természetesen nem járhatja le magát holmi közönséges hotmail-es, freemail-es, netán yahoo-s címekekkel, neki valami sokkal fetűnőbb dukál. Kis hazánkban az extrémítás elérhető maximumát a <http://www.primposta.com/>-on bejegyezhető maffia.hu, kgb.hu és cia.hu végződésű címek jelentik, ha még ennél is többre vágyunk vegyük utunkat a <http://www.myownemail.com/> cím felé. Itt kb. 200 (kétszáz!) féle mókás domain név közül választhatunk kedvűnkre – viszont csak a címet kapjuk meg, amit autoforwardolnunk kell a "normális" címünkre. Fel-tűnési viselkedésben szenvedőknek mindenképpen megéri a móka, hiszen milyen menő dolog például a jozsi@for-president.com, phil@vanszafran.com esetleg pulpfiction.com, backstreet-boys.com, toosexyforyou.com, vagy cindycrawford.com címről levelet küldözgetni...



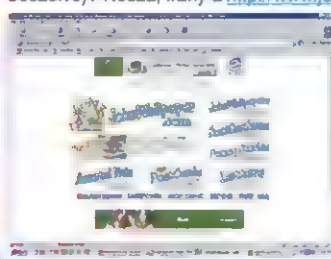
Újra él a Net legnagyobb dalszöveggyűjteményes weblapja, a svájci Lyrics! Néhány hónapja mindenféle szerzői jogi problémákra hivatkozva bezárták a 130.000 (!) dalszöveget tartalmazó adatbázissal büszkélkedő site-ot, de nemrég a Songfile.com elektronikus zenebolt segítségével sikerült feltámasztani az oldalt. Az önzetlennek csak némi túlzással nevezhető segítség miatt a megújult site csak hosszasan banner-kattintgatási procedúrán át közelíthető meg, amit megúszhatunk, ha a <http://www.lyrics.ch/> cím után rögtön beírjuk a mágikus index.htm szócskát is. Éppen a szerzői jogok miatt (elvileg nem nagyon illik dalszövegeket csak úgy letölthető formában



közzétenni) a szövegek nem HTML formátumban jelennek meg, hanem egy Java applet mutatja őket – így a letöltés kissé bonyolultabb, de azért nem megoldhatatlan... Mivel a szövegek többnyire lelkes látogatóktól származnak, így általában a populárisabb műfajok területén gazdag igazán a site, de némi keresgéeléssel meglepő gyöngyszemekre is lehet bukkanni. Természetesen magyar dalszövegek után felesleges itt kutakodni, erre a célra inkább a <http://impulzus.sch.bme.hu/dalok/index.html> címen található Dalos-könyv ajánlott.

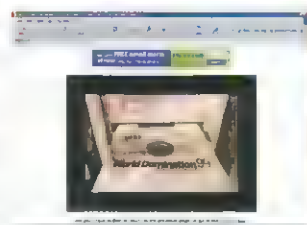


Mit tegyünk, ha kicsit fel akarjuk dobni a Windows desktopunkat, de már nem villanyoz fel igazán az x+egyedik theme pack és kedvenc Boris Vallejo-képünk sem (a szem- és monitor-nyugtató, ám kétségtelenül unalmas fekete háttérrel nem is beszélve)? Nosza, irány a <http://www.jokewallpaper.com/> site,



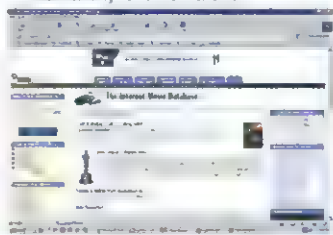
ahol bárki találhat magának kelően vicces és/vagy mély, magvas gondolatokat sugárzó háttérképeket, Windows-indító és -shutdown képernyőket, kurzorokat, ikonokat és egyebeket. A válasz-

ték igen széles, de egyben kissé egyirányúnak is mondható: a képek minden témát feldolgoznak a Microsoft-, Netscape-, Linux- és Intel-gyűlöletől a Clintonnal, az AOL-lal, az Apple-lal és Bill Gates-szel kapcsolatos negatív érzelmeken át az aktuális tinibálványok és TV-s szappanoperák cikizéséig, és persze ne hagyjuk ki a sorból az olyan közéleti személyiségeket sem, mint Monica Lewinsky. Egyébként az informatika is egy olyan világ, ahol mindenki utál legalább egy, de inkább sok céget/terméket/személyt, így biztosan találunk magunknak valami véresen kritikus képet aktuális ellenszenvünk tárgyáról.



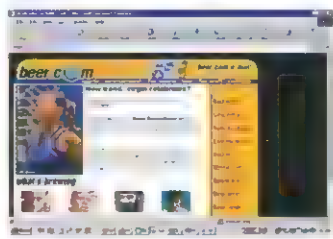
Mozirajongók számára kötelező olvasmány a <http://www.imdb.com/> címen elérhető Internet Movie Database (ha nagyon lassú lenne, próbálkozzunk a <http://akas.imdb.com/>-mal), ami a névvel ellentétben nemcsak egy 160.000 film adatait tartalmazó gigászi adatbázis, hanem egy jó kis mozis magazin is egyben. A garantáltan friss filmes hírek, letölthető trailererek, és a rejtélyes oknál fogva igen népszerű melyik-film-hánydollárt-hozott-a-héten listák mellett a legmókásabb – emellett igen tanulságos – része az oldalnak az a rész, ahol az arra járók néhány százezer szavazata alapján minden idők 250 legjobb filmjének rangsora változik napról napra. A rangsor élén sziklaszilárdan tartja magát a Kereszt-

apa, viszont látogatók izlésvilágáról sokat elmond, hogy a Toy Story 2 jó húsz hellyel előzi meg a Gyalog-Galoppot... Kellemes meglepetés, hogy kis hazánk jeles alkotásaival is találkozhatunk az adatbázisban, a komolyan kikiáltott filmek mellett az igazi meg nem értett klasszikusokat (Macskatfogó, Indul a bakterház...) is ismeri a site!

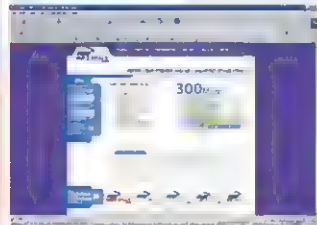


Ha már az égvilágon mindennek van "hivatalos" oldala, miért éppen a sömek ne lenne? Meglepő módon a www.beer.com címen találjuk a site-ot. Aki valami poén-oldalt vár, kellemesen csalódní fog, ez ugyanis egy abszolút profi módon megtervezett és megszerkesztett magazin, hírekkel, riportokkal, fórumokkal, és a többi szokásos hozzávalóval. Ami extra, az a sörrel kapcsolatos dolgok: a Hét Söre választások, webkamerák a világ sörözőiből, sörhoroszkóp (!), sörreceptek és sörfőző

tanfolyam meg még vagy ezer dolog. A legjobb az egészben azonban a teljesen ingyenes nev@beer.com e-mail cím!



A közhiedelem szerint a Neten minden ingyen van – bár ez azért száz százalékosan nem fedi a valóságot, azért meglehetősen sok dolgot kaphatunk például reklámok csendes nézegetéséért cserébe. Az egyik leghasznosabb ingyen cucc a freeweb, vagyis az a tárterület, amin saját homepage-ünket tartjuk. Mostanában Magyarhonban is gomabód szaporodnak az ilyenek (Extra, Nexus, tar.hu, SWI...), akiknek lehetőleg idegesítő közös tulajdonságuk, hogy az ajándék terület meglehetősen soványka (10-20 MByte), és ha kiderül, hogy FTP-célokra használjuk a helyet, kiméletlenül letörlik. Ilyen balesetek elkerülése végett jön jól a <http://www.freediskspace.com/>, ahol direkt FTP



célokra kapunk csekély 300 mega (!) helyet, cserébe csak a regisztrációnál megadott e-mail címünkön kell elviselelnünk néhány tucat reklám-levelet (persze az igazán rutinos web-buherátor egy egyszer használatos freemail címről regisztrál...).

Kivételesen egy FTP cím következik, a letöltőtelek valóságos paradicsoma egyenesen Svédországból a [ftp://ftp.sunet.se/](http://ftp.sunet.se/) címen (ha valakit visszariasztana a kissé fapados kezelőfelület, használja a barátságosabb, de egyben lassabb <http://ftp.sunet.se/-t>). A Sunet eredetileg egy egyetemi hálózat közös nagy FTP szervere volt, azonban az idők folyamán Európa legnagyobb file-turkálójává nőtte ki magát (mivel nem tegezték a címet, általában elég gyors is kapcsol). A dolog nagyságrendjét mutatja, hogy 1000 felhasználó lóg-

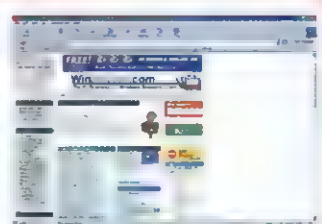
hat benn egyszerre a szerveren és csemegézhet a többi Gbyte-ra rugó háttértárakban. Nem túlzás azt állítani, hogy előbbi az összes létező freeware, shareware, public domain program, demó, dokumentáció és forráskód felkerül ide. Nemcsak a Windows-platformot támogatja: Linux, OS/2, Unix, Macintosh, BeOS, sőt Amiga és C64-felhasználók is rengeteg profiljukba vágó anyagot találhatnak. Programozáshoz, HTML-szerkesztéshez szinte kötelező jellegű benézni ide némi segédanyagért, de játékdémók, movie-k és egyéb könnyedebb témájú dolgok is rettenetes mennyiségben lelhetők fel – szerencsére egy elég korrekt keresőrendszer dolgozik azon, hogy ne vesszünk el a file-ok tengerében. A dolgot egy méretes linkgyűjtemény tetézi, ahonnan a legérdekesebbnek talán a <http://www.internetvalley.com/intval.html> címen található tanulmány tűnik a net és a WWW történetéről. Elég átfogó: az Internet történelmét például 1886-ban kezdi...

Eddig szinte kizárólag angol nyelvű oldalakat ajánlottunk – de hát mit csinálnak a Shakespeare nyelvét alapfokon sem nagyon bírók (már azon kívül, hogy rettenetes sebességgel megtanulják)? Nekik ideális célpont netezgetésre a Napfolt Web Center a www.napfolt.hu címen. Az unatkozó műgyetemisták szórakozásából mára a legnagyobb magyar szórakoztató site-ok egyikeként ismert Tétova Teve Club netes tamagotchija és chatroomjai mellett találunk itt animált képregényeket, sokszereplős focimanagér-játékot, online kaszinót és sakkot, 3D-s galériát (a legnépszerűbb művészeti témájú magyar oldal!). Megtalálhatjuk a sok megpróbáltatáson átesett reggeli TV-s

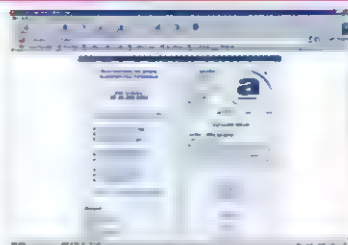


hírműsor, a Nap-Kelte interjúinak teljes archívumát – különös tekintettel a nemritkán hangos botrányok kiindulópontjává szolgáló Kinn, padon, Keresztúzbán, és Sport plussz rovatokra. A legérdekesebb mégis talán az egyik nagy napilappal közösen indított Kincskereső nevű játék (már végetért, de állítólag újra indul), ahol a játékosok egy egymillió forint értékű elásott "kincs" térképét rakhatták össze a neten, hogy aztán persze a valóságban ássák ki.

Igen kevés olyan PC-tulajdonost hordozhat a hátuk a Föld, akinek még nem akadt gondja valamilyen hardver installálásakor az elvesszett/nem működő/nem létező/egymással összeakadó driverekkel. Ha már végképp csődöt mondott az adott cucc CD-jén, vagy a Windows installban való bogarászás, jön az önbizalomtól duzzadó "na, majd letöltök egyet a Netről!" felkiáltás (persze ez feltételezi, hogy nem a modemhez keresünk éppen meghajtóprogramot...), majd a hosszas és nem ritkán eredménytelen kutakodás a gyártó weboldala, illetve a friss, ropogós driver után. Az ilyen véryomás-tornáztató tortúrák elkerülése végett itt a mágikus <http://www.windrivers.com/> cím, ami nem más, mint egy korrekt keresőrendszerrel megspékelt hatalmas linkgyűjtemény, ami magába foglalja a világ közel összes hardvergyártójának és driver-lelőhelyének címét. Érdemes elraktározni a bookmarkjaink között, és ha valamilyen hardveres site (melegen ajánlott a <http://www.anandtech.com/>, <http://www.sharkyextreme.com/>, vagy a <http://www7.tomshardware.com/>) világgá kürtöli, hogy kijött egy újabb upgrade valamilyen kártyánkhöz, a letöltési linkhez fáradni...

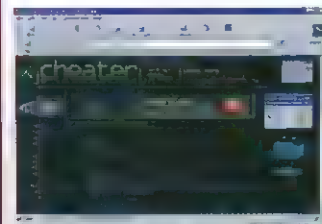


Ha már csereberét emlegettük: a net egyik legkellemesebb szolgáltatása az online apróhirdetés. Ha van valami megunk cuccunk/nagyon vágyunk valamire, fel sem kell állnunk a gép mellől: benézünk egy apróhirdetés site-ra, és jó esetben percek alatt elégedetten dörszólhatjuk a markunkat a megkötött üzlet után – ráadásul az egész tök ingyen van! Ez az a terület, ahol erősen ajánlott a magyar oldalak preferálása, nosza keressük fel a <http://www.apronet.hu>, vagy a <http://www.expressz.hu> oldalt! Előbbi 150.00 online hirdetéssel büszkélkedik, utóbbi pedig az ismert hirdetési napilap teljes arzenálját veti be. Internetes hirdetésről lévén szó a hagyományos kategóriákat (ingatlan, jármű, állás...) némi

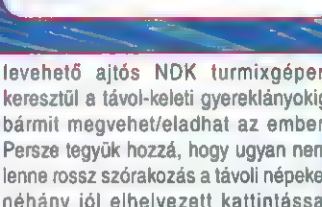


némileg a háttérbe szorítják a számítástechnikával/elektronikával kapcsolatos dolgok. Hihetetlen választékból ma szőlásgathatunk például mobiltelefonok, PC-alkatrészek, zenei és CD-ROM-ok területén. Bátorabbak kipróbálhatják a <http://www.trader.com>-ot, ami egy 15 országra kiterjedő apróhirdetési adatbázis – na itt aztán a santa moni-cai luxusszállítól a

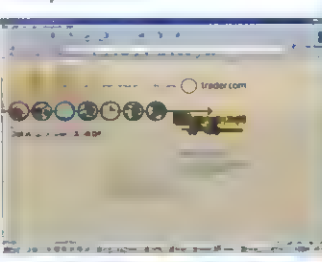
Egy igen hasznos játék-témájú site következik. Rengeteg levelet kapunk, amiben mindenféle játékokhoz kértek cheat kódokat, végigjátszást, vagy tippeket. Ugyan már harmincezerszer elmagyaráztuk, hogy ilyen kéréseket nem áll módunkban teljesíteni (pláne régebbi játékok esetében) – logikusnak tűnik, hogy ha napi X órában cheateket küldözgetnénk kedves és kevésbé kedves felebarátainknak, nem nagyon maradna, aki megcsinálja nektek az újságot. Mivel ez a magyarázkodás úgy látszik, nem nagyon használ, ezért most jobbat találtunk ki! Megadjuk néhány site címét, akik napi 24 órában direkt csak ilyesmikkel foglalkoznak –



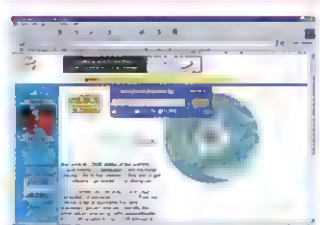
annyi idő alatt, míg megírsz egy cheat-kunyerálót e-mailt, itt biztos megtalálod a hön áhított kódot. Vigyázó szemetek a www.xcheater.com, illetve a www.cheatcc.com címekre vessétek! Aztán ha ez sem jön be, még mindig indíthatunk 06-90-es cheat-forródrótot, ahol percenként 180 plusz áfáért bárkinek szívesen keresgélünk kódokat...



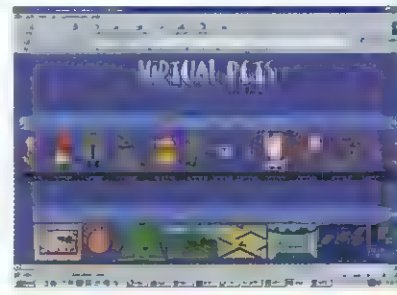
leveshető ajtós NDK turmixgépen keresztül a távol-keleti gyereklányokig bármit megvehet/eladhat az ember. Persze tegyük hozzá, hogy ugyan nem lenne rossz szórakozás a távoli népeket néhány jól elhelyezett kattintással ugratni, de sajnos érvényes hitelkártya erősen javallott a pénzügyi tranzakciók lebonyolításához.



Újabb zenei oldal következik, a már említett IMDB testvére, a CD Database (<http://www.cddb.com>). Az adatbázis valami fgelelmes mennyiségű adatot tartalmaz az elmúlt évtizedek könnyűzenéjéről, még a legelavultabb rajongóknak is tud újat mondani. Meglehetősen megrökönyödést okozott például szerkesztőség-szerte, amikor a site a Bad Religion kulcsszóra a banda mintegy 50 (!) albumának a címét köpte ki (azt tán mondanom sem kell, hogy Karel Gottot és a Lady Karnevalt is ismeri)... (LÉDI KÁRNYEVÁL, te barbár! – CoVboy) Hogy valami üzlet is legyen a dologban, az adatbázisból előbányászott ritkaságokat mindjárt a helyszínen meg is lehet rendelni, sőt! A nemrég indult EZCD szolgáltatás segítségével magunk válogathatjuk össze, milyen számokat akarunk a CD-nkre! Talán még ennél is népszerűbb az a fórum, ahol megunt CD-inket, viseokazettáinkat és DVD-inket adhatjuk/cserélhetjük el arra ténfergő felebarátainkkal – hihetetlen kincsekre bukkanhat a kellő türelemmel megáldott próbálkozó. Természetesen kilométerszámba találhatunk teljesen legálisan letölthető MP3-akat is.



Ha már alig férünk el a winchesteren a rengeteg poénos háttérképtől, theme packtól, és vicces Windows-indító és shutdown-képernyőtől, de még mindig újabakra vágyunk, ideális letöltőhelyet lelünk a <http://www.kalligram.sk/tamagotchi/> címen. A képernyővédők és a minden különösebb értelmet nélkülöző, ám rendkívül jópóka kis programcscák (interaktív "béka-a-turmixgépben"-játék, az aranyhal és a macska küzdelmét bemutató program, vagy a nagyszerű Fat Machine, aminek a bővebb bemutatásába most inkább ne bonyolódjunk bele) mellett letölthetünk egy csomó freeware játékot, illetve ún. Screen illetve Message Mates-eket, amik a desktopunkon, illetve az e-mail levelesládánkban garázdálkodnak és folyamatosan rettentő debilségekkel szórakoztatnak, plusz szolgáltatásként pedig mindemellett lassítják az erre egyáltalán nem rászoruló Windowsunkat.



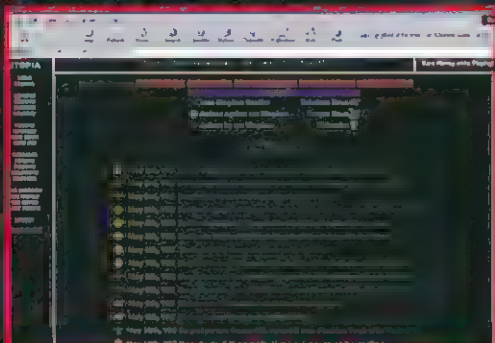
Az Internet nem mindennapi lehetőségeire már jó ideje felfigyeltek bizonyos hiénalelkű úriemberek. Ezek egy része a rendkívül szépen hangzó E-shopping bőví-orgiájában, mások nők/férfiak/ennivaló állatkák érzelmes pillanatainak vizuális prezentációjában váltak érdekeltté. Akadtak azonban olyan renitens alakok is, akik különféle netes játékok fejlesztésével és forgalmazásával igyekeztek hatalmas dollárkötegeket zsebre vágni. Érdekes módon a fantasy-témájú játékok tündöklését hozta e műfaj – először az Ultima Online, majd pedig az EverQuest nevű kis RPG-gyöngyszemek szögeztek ezeket (aztán százezreket) a monitor elé. Az ötlet tehát életképesnek bizonyult, ám a magamfajta

UTOPIA

erkölcsű turistákat (értsd: tolvajokat) küldhetünk az ellenfeleinkhez. Aztán irányíthatjuk leendő birodalmunk tudományos fejlődését, intrikálhatunk szomszédainkkal, s még sorolhatnám napestig. Egy biztos: variációs lehetőségekben nincs hiány, a vérbeli stratégiák heteken át törhetik a fejüket a nyerő kombinációkon. Mondom ezt annak ellenére, hogy maguk az alapszabályok igen könnyen elsajátíthatók és tömörök – az igazi finomságok megismerése viszont igen hosszú időbe telik. Ami azt illeti, én mindenekelőtt végigváltam a Utopiahoz kapcsolódó levelezési listákat és egyéb site-okat – az ott kapott tanácsok nélkül aligha élném volna túl az első hetet. A játék elején ugyan három napig védetnek minőségünk, azaz senki

összesen 56.250 játékosról lehet szó. Pontosabban szóva lehetne, mivel ennek a tekintélyes létszámnak úgy a kétharmada szokott összejönni. A "szokott" szó minden bizonnyal némi magyarázatra szorul: az Utopia nem folyamatosan zajlik, hanem úgynevezett korokra oszlik. A jelenlegi, hetedik kor február 3-án kezdődött, s várhatóan eltart néhány hónapig. Attól tehát nem kell tartanunk, hogy több hónapot megélt és végigrabolt királyságokkal kerülünk szembe – bár az, hogy ki mikor vág bele a hódításdiba, még így is sokat számít. (Jómagam hat nappal késsem csak le a "nyitást", s már ez is kínkeservessé teszi tartományom életét. Na nem baj, majd legközelebb...) További kellemetlenség a későn beszélők számára, hogy őket a szerver álta-

lában távoli, létszámihiánnyal küzdő szigetekre sorolja. Ez néha igen (tragik)komikus helyzeteket eredményez, egyik kedves cimborám például egy tíz tartományból álló királyságban lapulva várja az ellenrohamát, ahol rajta kívül mindenki a "megakezdő" kategóriába tartozik. Márpedig az efféle sorsolás IGEN nagy határny. Egy dolog ugyanis az első néhány nap után egyértelművé válik: a királyságon belüli tartományok sokkal inkább szövetségei, semmint ellenfelei egymásnak. A királyságok állandó háborúban állnak egymással, így az adott tartományon belüli provinciák között igen hamar kialakul egy fajta véd- és dacsövetség. Az elhullott provinciák helyére ugyan a szerver besorsol új játékosokat, ám ezek már igen jelentős hátrányból kezdik



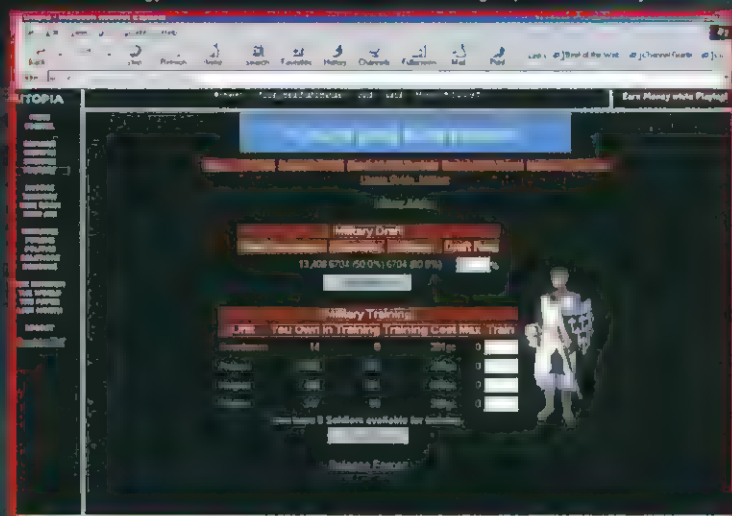
Egy eseményekben igencsak bővelkedő nap végén.

sóher alakoknak azért néhány apróság igencsak csúste a szemét. Leginkább a játék árán felüli, minden hónapban szép pontosan átutalandó összeg riasztott el sokakat. Dinamikusan fejlődő pénzpiac ide, ádáz bankközi konkurenciaharc oda, egy-egy Interneten történő átutalás nyelbeütése még manapság sem tartozik a leggyengébb feladatok közé. S akkor még nem is szóltunk a pusztán anyagi természetű akadályokról – ezek után tán érthető, hogy miért aratott és arat az Utopia akkora sikert.

Az Utopia ugyanis egy teljesen ingyenes és bérmentve üzhető, 100%-osan internetes játék. Sem telepítést, sem pedig exe-tölkötetést nem igényel a drága: egy rövid, e-mailben történő regisztráció után már újtára is indul a gyönyör. A "gyönyör" szó persze nem a játék külsőnére értendő, mivel az a legnagyobb indulattal sem nevezhető festőinek. A "funkcionális", "egyszerű", de leginkább "gyorsan letölthető" jelzők sokkal találókabbak... A célunk mindenestre tökéletesen megfelelőnek a letisztult formák, mivel egy vérbeli stratégiai játékról van szó. Mégpedig egy igen méretes stratégiai játékról, amit egyszerre több tízezeren nyűstölhetnek. Az alapfelállítás nagyjából megfelel a fantasy/stratégiai játékok irratlan szabályainak – egy hatalmas birodalomban nagy rakás, egymással marakodó kis hercegség küzd a hatalomért. A szokásos tolkien lények természetesen innen sem hiányozhatnak: provinciánk lakói emberek, törpék, elfek, élőholtak, orkok, félszerzetek, tündérek vagy avianok (érdekes, repülő lények) lehetnek, természetesen egymástól igencsak eltérő erősségekkel, illetve gyengékkel. Ami dicső tartományunk irányítását illeti, az meglehetősen összetettre sikeredett. Többek közt építhetünk, terjeszkedhetünk, varázslatokkal védhetjük határainkat, illetve képes

nem indíthat támadást provinciánk ellen, ám ennek letiltásával lelkes látogatók egész sokaságára számíthatunk. Gondolom, e ponton mindenben felmerül a kérdés: vajon mi akadályozza meg az öreg rókákat abban, hogy szép lassan bekebelezzék a fiatal és gyenge provinciákat?

Elsősorban az az érdekes megoldás, hogy tartományunk egy nagyobb, max. 25 provinciából álló királyság része. Egy kontinensen összesen 50 királyság (nem ér meg egymás mellett, s összesen 45 kontinensből áll a világ. Alapfokú matematikai ismeretekkel kiszámítható, hogy



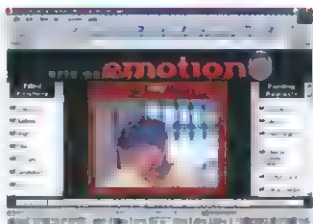
40%-os hódítási sebesség. Pedig mindenki bizakodott az E-kategóriában.



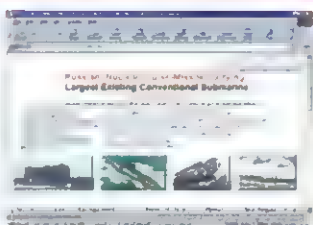
2000. február #108 **576** KÖNYV 89

Kret.net

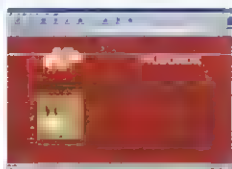
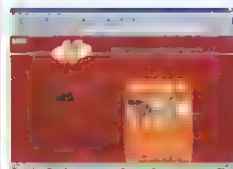
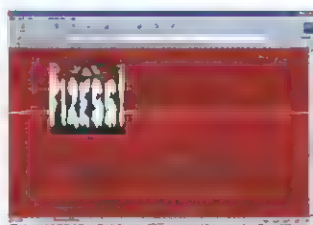
Kezdjük a kínai-amerikai amatőr színész Eric oldalával (www.emotioneric.com), akinek mára egész tisztességes rajongótáborra alakult ki. A site valójában egy nagy kíváncsi-műsor, ami a következőképpen néz ki: az egy-egy ember kitalál egy érzést vagy egy helyzetet, amibe a "művész úr" beleéli magát, eljátssza, aztán a drámai katarzis tetőfokán lekapja magát egy digitális fényképezőgéppel, majd a képet közszemle (és -rőhej) tárgyává teszi. Az első, meglehetősen szolid kérések után egyre vadabb ötletekkel álltak elő a látogatók, de Eric mindenki nagy örömeire nem riad vissza a kihívásoktól, és a leghülyébb helyzetekben is mély átéléssel domborít. Néhány meghatározás ízelítőül: "kleptomániás nekrofil akció közben", "észreveszed Cameron Diaz-t a hálószobádban", vagy "hirtelen rájössz, hogy valójában svéd vagy". Mi is próbára tettük a művész úr képességeit: "egy újság főszerkesztőjeként hirtelen rájön, hogy ma kellett volna megjelenni az újsággal, de ő még mindig csak a mókás site-okról szóló net-böngészőt pötyögi, amikor megjelenik a főnök az ajtóban, és megkérdezi tőle, hogy hány óra körül hozzák az újságot". Hát mit is mondhatnánk: Hancu és a tükrök szerint is hasonlított...



Aki nem hiszi, hogy a neten bármit be lehet szerezni, bizonyíték és okulás céljából látogassa meg a www.subexpo.com címet, ahol online megrendelhető egy Juliett osztályú orosz atomtengeraltjáró, torpedókkal, víz alól indítható rakétákkal, és egyéb széria-felszerelésekkel. Néhány kattintás, egy kellően vastag bankszámla, és már hozzák is házhoz a cuccot. A dolog minden abszurditása ellenére teljesen komoly, ajánlják exkluzív vendéglővé átalakításra, turista-attrakciónak (különös tekintettel a korlátozás nélkül nyomkodható atomrakéta-kioldó gombra), múzeumoknak, vagy unatkozó milliárdosoknak sétahajózáásra. A hajó állítólag – a fegyverrendszereket és a nukleáris meghajtást kivéve persze – teljesen működőképes, talán még a Dunán is fel tudná úsztatni, ha kis hazánk egy prominens úrgazdának nagyon imponálna, hogy a szomszédnak még nincs ilyenje...

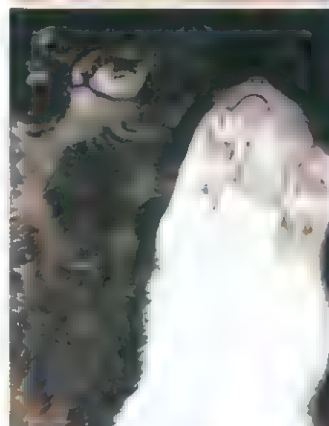
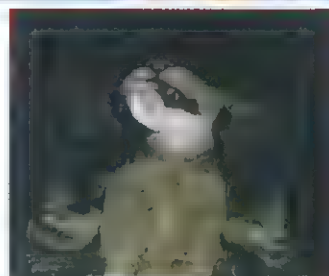


Akiknek abban a szerencsében (?) van részükhöz, hogy nap mint nap nézhetik Magyarországot egyetlen zenetévét, bizonyára jókat fognak vigyorogni az egyáltalán nem hivatalos paródiaoldalon (www.extra.hu/ytv). A humor és a kökemény anyázás határán egyensúlyozó oldalon rendszeren megkapják a magukét a népszerű (?) műsorvezetők és műsorai, na meg a zenetévé által sztárolt magyar könnyűzenei élet díszmadarai is. Az oldal készítőit állítólag be is perelték az enyhén szólva kritikus hangvételű részekért (hogy mást ne mondjak, a műsorvezetők szexképekkel összemontírozott bemutatása például eléggé csípheti az érintettek szemét).

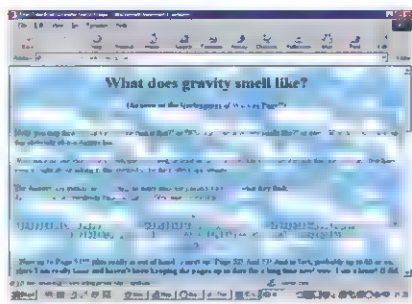


mindenesetre a paródia húsba vágó, és meglepően találó. Legújabbban saját fórumjuk is van, amelyet reményeink szerint a paródia alanyai is látogatnak. Rájuk fér.

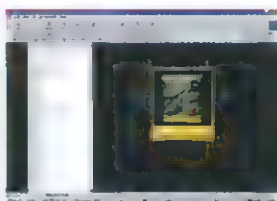
A hónap legörültebb weboldala következők! A címből (www.cal-scan.com) ugyan az ember egy olyan ügynökségre gyanakodna, amely ártatlan pillantású főszerkesztőket keres csúnya bőszerköt viselő bácsik alja fantáziájának kielégítésére, de az a kötőjel nélküli verzió (az is csak volt, mert időközben lepucoltak pár meleget a netről). A kötőjeles verzió a szabadidő eltöltésének egy igen sajátos módját mutatja be: fogjunk egy macskát, győmőszöljük be a scannerbe, aztán lesz, ami lesz! A site elképesztően népszerű: tonnaszám érkeznek a bescannelt macskákat ábrázoló pályaművek, sőt, a legutóbbi frissítés szerint a képekből már tárlatot is rendeztek. A macskascannelés egyébként körülményes sport, ezért a műfaj nagy öregjei tanácsokkal, tippekkel és néha földugóval látják el az ígéretes pályakezdeket, ami jól jöhet a rettenetes vernyogás művészi szabadságra gyakorolt káros hatásának kiküszöbölésére. Néhány véres száju állatvédő ugyan megpróbálta betiltatni a site-ot, de ezzel csak azt érték el, hogy a macskascannelők érdekvédelmi szervezetbe tömörültek. Egy fotóval például könnyűszerrel bebizonyították, hogy nemhogy a macska nem fél a scannertől, de tulajdonképpen ez természetes élőhelye. A site-on egyébként egyre sokasodnak azok az eljárások is, amelyek könnyebbé és kellemesebbé teszik az állatok számára a procedúrát (pl. bekötik a szemét). A verseny tehát tovább folyik a legjobb scan-díjáért. A jelenlegi bajnok tényleg hihetetlen fegyvertényt hajtott végre: egyszerre két macskát scannelt be! (Nyilván rámehetett néhány üveg, de hát mindent a művészetért!)



Evezünk (ál)tudományos vizekre, itt van például a nagy kérdés, ami Newton óta abszolút nem izgatja az emberiség fantáziáját: vajon milyen illata van a gravitációnak? A felvetés alapvetően nem normális volta nem riasztotta el a www.duke.edu/~bis/gravity címen található oldal készítőit attól, hogy egy egész site-ot szenteljenek a témának. Az oldal látogatói által beküldött szub-intelligens elméletek mintegy 51 (!) oldalt töltenek meg, és általában igen tajsúlyos marhaságok. A legmókásabb az, amikor valaki teljesen komolyan veszi a kérdést, és tudományos értekezésekkel remiszigeti az arra járókat... Van még itt oda a gravitáció szagához, külön fórum a gravitáció-illat milyenségéről vitázóknak, és mint a képen is látható hihetetlen "minimal art" design...

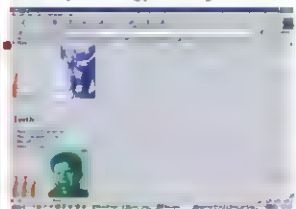
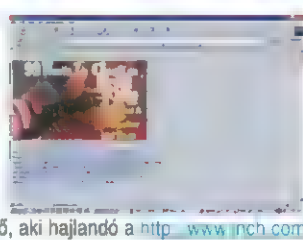


Erre már nem is nagyon találok jelzőket: a világ első és egyetlen virtuális WC-papír-múzeumát lelheti fel a látogató a members.xoom.com/vipm címen! Ami nem is csoda, hiszen az egyik legsűrűbben végzett emberi tevékenység nélkülözhetetlen (?) segédeszközének állít dicső emlékművet. Ha valaki úgy érezné, hogy nem lehet teljes az élete néhány száz beszkenelt toalettpapírminta, valamint extra ritkaságok és a múlt századból származó ódon budipapírok látványa nélkül, most fellelőzhet... A srácok rendkívül komolyan veszik magukat: van

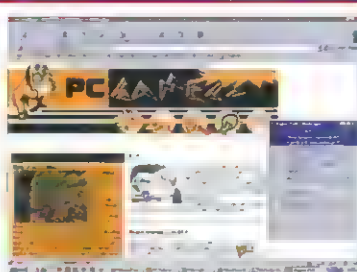


elektromos (!) WC-papírjuk és autentikus második világháborús példányuk is. Valószínűleg ölni tudnának egy tekeres eredeti magyar Creptóért, tehát a magyar gyűjtők előtt nagyon komoly lehetőségek állnak, ha teszem azt ők egy Michelangelo-designút szeretnének lakásuk legkisebb helyiségébe.

Az egyetemes emberi kultúrtörténet újabb rendkívül fontos dilemmájához ért világmegváltó rovatunk: hogyan nyissunk ki egy üveg sört bontó nélkül? Akik már átérték a probléma súlyát, biztosan igen hálásak lesznek annak a Brett Stern nevű úriembernek, aki eme hálás témából egy egész könyvet írt, mindenki okulására. A könyv által bemutatott 99 módszereből tizet teljesen ingyen megoszthat bárkivel a szerző, aki hajlandó a <http://www.inch.com/~brett/> címet a böngészőjébe bepötyögni (a könyv jelképes 12 dollárért még megrendelhető (mi már megtettük!) – Brett még dedikálja is, ha jó kedvében van...). Roppant komoly, fényképpel, magyarázatokkal ellátott útmutatót kapunk olyan extrém esetekre is, mint sörbontás foggal, egy utcai tüzcsap, rendőrautó csomagtartója, biliárd-dákó, vagy siléc segítségével.



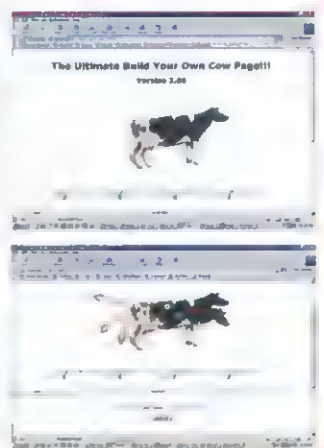
Egy játék-témájú oldal következik kis hazánk büszkeségei közül, természetesen kínosan ügyelve arra, hogy továbbra is tartsuk a rovatunk címe által is sugallt nívót. A PC Gamezs (<http://www.pcgamezs.com/> – ha nem megy, a <http://gamer.koczan.com/> címmel is lehet próbálkozni) már mottójában ("hülyéktől hülyéknek") is hordoz némi magasan szárnyaló intellektust, de ha egy kicsit jobban elmerülünk benne, hamarost komoly kétségek merülhetnek fel bennünk a szerzők elmeállapotára vonatkozólag. Egyébként a site mindent tud, amit egy gamer oldaltól elvárhatnánk, vannak hírek, végigjátszások, fórum, Linux-programozási segédlet török vendégmunkásoknak, interjúk, hardver-újdonságok, cheatok... Csak nehogy valaki véletlenül komolyan vegye! Talán az egyetlen negatívuma az oldalnak, hogy ritkán frissítik (a magazin netente jelenik meg), de azért érdemes sűrűn visszajárni, hiszen a készítőket idézve: "a türelem tomatere..."



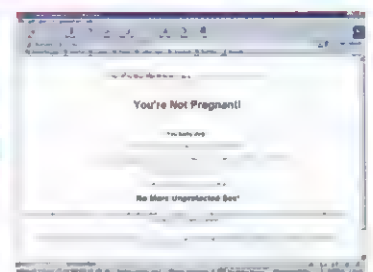
Food Court néven kellemes paródia-oldalra lelhetünk a users.vsn.net/ng/icc címre ellátogatva. A Titanic manga-feldolgozásától a szokásos Windows- és Microsoft-alapú mókákon keresztül a Beatles alternatív Bors örmester lemezborítóiig elég emberes mennyiségű poénra rághatjuk át magunkat, ha töviről hegyre átböngésszük az oldalt. A nyelvi lelemények és szójátékok helyett inkább a képi humorra "gyúrtak" a készítő, így különösebb nyelvtudás sem kell, viszont populárisabb témáknál erősen fenyeget a monotonitás réme: az ezredik Star Trek-montázs után az ezeregyediket az ember már hajlamos az "ugorgyunk!" jelszóval fogadni. A Ponyva-regénybe oltott Star Wars-képek viszont mindent elsőprőben zseniálisan ("...ezt a lézerkardot még az apád bírta rám, amikor együtt voltunk hadifoglyok. Nem hagyhattam, hogy a birodalmiak kezébe kerüljön, ezért az egyetlen biztonságos helyre rejtettem: a seggembe!")



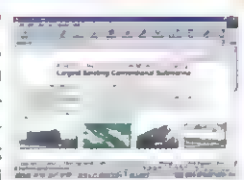
CoVboy kedvence következik, a látogatót az "építs magadnak saját virtuális tehenet" felkiáltással riogató spows.trpod.com/cow oldal. Az önjelölt Frankensteinek maguk határozhatják meg az eljövendő biológiai csoda lábainak-fejeinek-farkainak-egyéb hozzávalóinak számát, majd izléses színes pettyekkel dobhatják fel az összehatást. Az eredmény fergeteges – feltétlenül próbálja ki mindenki (Explorerrel nem megy, az oldal készítői radikális Microsoft-gyűlölkö...!) Ha Micsurin elvtárs annak idején tudta volna, hogy hogyan lehet egy tehenet egyszerre öt tögyből fejni, fejni, akkor most talán másképpen alakul a Mizo sorsa! Egyébként a site egyben kreatív ötletlátként is hasznosítható, hiszen annyi állat van még a baromfiudvarban!



Meg mielőtt valaki azt hinné, hogy kicsiny rovatunkat csupa komolytalan és bohó témával töltjük fel, itt egy rendkívül komoly problémát feszegető oldal: a világ első és egyetlen online terhességi tesztje! A dolog a <http://www.fosml.com/pregnant> címen érhető el, és roppant egyszerűen működik: koncentrálsz, rányomsz a gombra, a minden-tudó Javascript pedig pillanatok alatt csalha-tatlanul a képedbe vágja az igazságot. Én speciál kipróbáltam, és nagy meglepetésemre igazat mondt: nem vagyok terhes! Az oldal zsenialitása természetesen nem merül ki ennyiben, pozitív válasz esetén a születendő trónörökös neméi is képes meghatározni, sőt, az apa kilétére is fényt derít. Az még nem igazán tisztázott, hogy egy esetleges apasági perben mennyire adnak neki hitelt vérvizsgálat helyett, mindenesetre már maga az ötlet akkora marhaság, hogy mindenképpen ide kíváncsított...



Még hogy Elvis Presley lenne a Király? Ki mondta? Esetleg Zámbo Jimmy? Mit hallok? Kérem szépen, kinyilatkoztatás következik: a Király nem más, mint a csehszlovák isten, Karel Gott. Kicsiny szerkesztőségünkön legalábbis igen hamar úrrá lett a Lédi Karmeyválmánia, rögtön fel is kerestük hát újdonsült bálványunk online szentélyét a <http://www.gott.cz/> címen. Egy igazi Gott-rajongónak ez maga a mennyország! Az ékes cseh és szlovák nyelvek mellett ugyan beszél a site angolul és németül is, de égbe kiáltó vétek lenne magunkat megfosztani az eredeti nyelv utánzóhatatlan bájától, tohoto roku se na trhu objeví, ahogy ezt Prágában mondanák. Karel apó ugyan már a hatodik X-en is túl jár, de még mindig ontja magából a slágereket: a legutóbbi albuma két éve jelent meg Svátek svátku címmel. Emberünk hihetetlen népszerűségnek örvend északi szomszédainknál: eddigi 150 (!) kis- és nagylemezéből több, mint 13 milliót (!!!) sikerült eladni. Egy igazi zsenivel van dolgunk, akinek tiszteletére most hirtelen felindulásból CoVboy bátyóval duettben gyorsan elő is adunk néhány strófat az új 576-himnuszról (és ahogy az átszellemlőt ábrázatát nézem, a Csevegő sem fog másról szólni...). Egyébként a Mester tavasszal német turnéra indul, ugye jöttök velünk ti is ?



CseVegő



*Pányi má pányi vím jákse ruzsi zsál,
já tyihnyú dusi jen Lédi Kárnyevál.
Já kdusi pánám, já báji dovám hál,
ted szrűcsi hovám, jen Lédi Kárnyevál.*

Na mi van? Meg vagy lepődve? Én mondtam a bevezetőben, hogy el fogom énekelni a Lédi Kárnyevált az isteni Karel Gottól. Hazudtam én valaha (amikor nem volt muszáj)?! Egyébként jellemző, hogy én ott imádkozom az újság elején, hogy tessék minket elolvasni – közben meg a kutya nem figyel rám, mert mindenki itt kódorog a hátsó fertályban. Meg is érdemlítek, hogy Karel Gottot énekeljek nektek. Ráadásul ez még csak az első versszak volt – a későbbiekben az aranytorkú cselák isten egyre jobban kibontakozik (hogynemondjam: szinte lehetetlen Kordában tartani), szóval random helyeken azokat is el fogom énekelni.

Akit még ezzel a komoly fenyegetéssel sem tudtam elriasztani a továbbiaktól, üdvözlöm a kiterjedt Csevegőben. Meghajoltam a népakarat előtt – dupla terjedelmű 576-hoz dupla terjedelmű Csevegő dukál. Nyitásnak sikerült is ügyesen elkummantanom három hasábot belőle (dolgozni csak a legkevesebbet!), mert egy másik szűrőeszköz, vagyis amatőr firkász haverom lerajzolt, amint épp a munka hevében vagyok itt az 576 főhadiszálláson. Dekorációnak jó is lesz ide, lehet, hogy megtartom egy ideig. Mondjuk én ennél azért lényegesebben szebb vagyok – de a postamadár az azért elég jó lett. Na, akkor hegyibe!

Hogyan írjunk kritikát?

Szia CoVboy!

A nevem Harg (legalábbis itt most ezt használom). Küldök neked levelet. Ha az ujjad kicsit bal felé téved, biztosan megtalálod. Ha kidobta volna, azzal egy fának okozta értelmetlen halálát. Hát nem jobb így mindenkinek?!

(Dehogynem. A fának különösen: biztos örül neki, hogy így legalább értelmes halála volt.)

Olvasói levél

Kedves CoVboy!

Az újság jó, ha a negatívumoktól eltekintünk, csak pozitívumokat tudok mondani. Az újság már megerősítetten szerepel az ország 30 legnépszerűbb számítástechnikai magazinja között, és a CoVboy vezette harmadik évezredbeli lapok között is egyelőre az elsők között áll.

(Ssss, csak halkan! Páran háklisak itt arra, hogy hanyadik évezredben is vagyunk.) Sajnos a cikkekben található apró hibák, a cikkíró a játékot legfeljebb 2-3 másikkal hasonlítha össze. Javasolnám, hogy a gépigény mellett az egér, a billentyűzet vagy a joypad szükségességét is tüntessétek fel, mert ezek hiánya csökkenti a játék élvezhetőségét.

Remélem, hamar felzárkóztok a hazai számítéslapokhoz és legalább négy-öttszörösére növelitek az újságban a reklámok számát. Jó lenne, ha sült csirkét is adnátok az újsághoz, mert így olvasás közben nincs mit enni. A nyomdahiábakkal szemben elnéző vagyok, ezért a nyomdájba szót egyszer sem fogom a levelemben megemlíteni (mármint azt, hogy

nyomdahiba). Sajnos én csak minden szököévből tudom megvenni a lapot, de azt hiszem, kellőképpen megalapozott véleményt alakíthattam ki róla, miután több szó jelentésének a szótárban is utánanéztam.

Minthogy már nincs semmi vesztetnivalóm, elárulhatom, hogy csak két hónap van hátra az életemből (tehát tedd be a levelet!), ezért a Csevegő olvasása számomra mindig felhőtlen örömet okoz, ugyanis ilyenkor megszabadulok a maradék életkedvemtől is.

Ennek ellenére és mindezen okokból az újság verhetetlen. Ja, és tudjad, hogy "fan" eredetileg legyezőt jelent? (Hát azt eddig nem. Azt hittem valami szörzetelés. Ha ketten vannak, akkor meg tulipános.) Ezt mindenesetre jó tudni.

Sok szerencsét, békességet, sör, és a levelektől óvjon benneteket az Úr, ki lakozik az Mennyekben, s lőn Ő nekünk nagy fényességgel. Tiszteletteljes üdvözléssel: Harg, azaz én

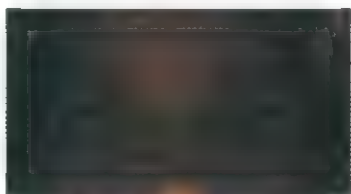
Dear levélíró! Remélem, nem haragszik, hogy levelével ékesítettem szakadt kis levelezési rovatomat, de egyrészt így már elmondhatjuk, hogy az e havi szemezsere meglehetősen Hargos légkörben zajlik, másrészt kedvelem a finoman árnyalt ironiát, amivel volt szíves az itt megjelenő egynémely levelet parodizálni. Mivel a levélre nincs különösebb válaszolnivaló, nekem pedig szerepelnem kell a hasáb további részében, azt találtam ki, hogy megajándékozom valami csecsebecsével – ha megengedi, persze. Pillanat, megkötöm a fiókomat. Na, nézzük csak, mi ez: hm, egy sörnyítő. (Ezt nem adjuk, ez még kelleni fog.) És ez: nini, egy óvszer! (Még erre is szükség lehet. Tartalomhoz a forma-alapon jó lesz például TJ-nek, úszósapka helyett.) Hopp, ez jó lesz! Rainbow Six: Rogue Spear. Ezt bírtad nyerni. (Ilyen kommandós bigyó PC-re, vagy ml.) Szívesen elküldeném postán, de a levélírók jó szokása szerint nem írtál semmilyen elérési útvonalat a borítékra. Szóval ha kell a cucc, akkor ugyan ird már meg a címedet! (Tömeges Harg-tüntetés megelőzése végett: a személyazonosság igazolására ugyan ird már meg a cím mellé azt is, hogy mit írtál a feladó helyére. Vagy elég lesz az is, hogy mi volt az irányítószám négyezőgeibe írva.) Csüsz.

Testi fogyaté

Csá CoVboy! Vagy mondhatnám, hogy: Csá Anonimus! Most gondolom nem érted, hogy mit akarok ezzel. Hát elmondom neked.
- Már egy ideje (úgy 1-1,5 éve) veszem az újságot, és olvasom folyamatosan a Csevegőt. Jó fej vagy, jó a humorod, stb., de ki vagy te valójában? Eddig még soha semmit sem mutatál magadból. (Legalábbis amióta veszem a lapot.) Ha valaki kért tőled egy stábfotót, te elutasítottad. Van valami testi hibád, vagy csak nem szeretsz magadról beszélni. Ezzel nem azt akarom mondani, hogy nyiss egy "Amit CoVboyról tudni kell" rovatot, csak igazán küldhetnél magadról egy képet a Csevebe. Na, csak ennyit akartam mondani. Ja, én nem egy megvadult rajongólány vagyok, hanem csak

egy kíváncsi olvasó.

Csá csumi csá: M.I.G
Kedves vadászgép! Először kicsit megrézttem ugyan, hogy egy krónikát akarsz tőlem, mert azt most nem vállalnám, de ha csak ennyi a problémád, akkor azt tudjuk orvosolni. Mindenekelőtt: stábfotót viszonylag sűrűn szokunk közölni. Volt például egy 576-os csoportkép '90-ben, bár azon én nem vagyok rajta, mert akkor még egy másik színtársulatnál szerepeltem. Aztán volt például egy másik, ami elég gyorsan követte '98 nyarán, ha jól emlékszem, Rocky Horror Show volt a címe a kis 576-os életképgyűjteménynek. Na, azon már ott vagyok! (Az egyiken TJ-vel például a pohár fenekére nézünk.) Hű, be szép ez a deli legény! (Már az, amelyik nem a TJ.) Ahogy így nézegetem ezeket a képeket, nincs különösebb testi fogyatékoságom, leszámítva azt az apróságot, hogy egy cigaretta csikk nőtt a jobb kezembe. (Persze ez sem állandó: a személyi igazolványomban például ugyanabban a kezemben egy üveg sörrel vagyok lefényképezve.) Ha néha el is hajtom a stábfotóért ácsingózó levélírókat, az csak azért van, mert szerintem nem lenne túl érdekes, ha minden oldalról mi vigyorognánk a kamerába. Ha ennyire Fontos Ferencnek lennék, már rég elmentünk volna műsorvezetőnek magyar "zene" tévébe... Persze lásd kivel van dolgod, küldök egy emlékképet. Sajnos a fotóapparát működtetése meghaladja képességeimet, de épp itt van egy scanner, szóval:



tessék. (Pfüj! Tiszta macskaszőr volt az egész. Pedig már ezerszer megmondtam a Hancunak, hogy a cat-scan.com-ra küldött pályaműveket ne itt állítsa elő!) Ha úgy gondoljátok, jövő hónapban mondjuk a talpamat fogom bescannelni, aztán szépen meggyünk sorba, végig a teljes anatómiámon. Gyűjtsd össze mind! Lehet belőle kártyajátékot is csinálni, az lesz a Tragic: The Gathering.

Edina

Szia CoVboy!
Úgy látszik, rosszul értelmeztem a szavakat. Nem 50 oldalas oldalszámnövekedést ígértél, hanem 50 oldalas oldalszámszökkenést. Végül is így egyszerűbb. A 0 oldalas újság ára 0 forint, és még csak az újságoshoz sem kell elmenni, mert az elkövetkező végtelen számú esztendő összes száma bárhol megtalálható. Csak éppen semmi élvezet nincs az olvasásában. Na, további jó munkát! Edina
Kedves Edina! Mindenképpen érdekes a felvetésed, és a továbbiakban nulla oldalon jelenjünk meg nulla forintért, és én tiszta szívből támogatom is, már amennyiben a fizetésem ugyanennyi marad, mint most. Már csak azt nem tudom, hogy legyen-e hozzá CD?

Pányi má pányi, dzsive já jenom szpál,
Kied hszjanim venó vám, Lédi Kárnyevál
Jákdüszí kartám vásnyive poblíhál,
ted' üsze movim jen Lédi Kárnyevál.

(Nem felejtettem ám el! Ez volt a második versszak, amiben tovább bonyolódott a szerelmi történet a titokzatos karneváli hölgy körülm és jó lesz, ha kapaszkodtok, mert nem sokára a Mesterrel együtt belecsapunk a refrénbe!)

Családrege

KEDVES FÖSZERKESZTŐ ÚR!
ÉN EGY BIZONYOS "T. MISI"
APJA VAGYOK. NAGY PROBLÉMÁM VAN: MISI HOBBIAJA A SZÁMÍTÓGÉP. MINT SOK MÁSIK GYEREKNEK. AZ E-MAIL CÍM IS AZ ÖVE, AMIRŐL ÍROK. MISI ÁLLANDÓ VEVŐJE AZ ÚJSÁGNAK, ÉS CSAK AZZAL FOGLALKOZIK. A TANULÁST IS HANYAGOLJA. KÉMIA-BÓL BUKÁSRÁ ÁLL. ÉS TANULÁS HELYETT IS EZT OLVASGATJA. A FELESÉGEM ÉS ÉN MÁR SOK MINDENNEL PRÓBÁKOZTUNK, DE NEM SOK SIKERREL. AZT IS TUDOM, HOGY MISI RAJONG ÖNÉRT. ÚGY VETTEM ÉSZRE, ŐN HATÁSSAL VAN RÁ. BÁRMINEMŰ SEGÍTSÉGÉT BOLDOGAN FOGADNÁM, S HA SIKERÜL ÖT TANULÁSRA BÍRNI, IGEN MEGHÁLÁLNÁM. LEHET HOGY GYEREKES ÖTLETNEK TÚNIK, DE AZT HISZEM MEGPRÓBÁLHATJUK EZT: ÍR EGY LEVELET MISINEK, HOGY HA "JÓ" BIZONYÍTVÁNYT HOZ, BARÁTSÁGBÓL KAP INGYEN ELŐFIZETÉST, AMIT PERSZE TITOKBAN ÉN KIFIZETNÉK. BIZTOS NEM FOG RÁJÖNNI, UGYANIS MISI EDDIGI TULAJDONSÁGAI ELLENÉRE ELÉGGE NAÍV.

KÉREM, VÁLASZOLJON ERRE A CÍMRE. AMIN EZTA LEVELET KÜLDTEM! KÖSZÖNETTEL: XY József és XY-né XX Anna (név és cím a házfelügyelőnél, mert még rámtört valami ombudsman)

Kedves Apuka és Anyuka!
Szomorúan értesültem a problémáról, amelyre konszpiratív okokból próbálók és hasábokon megoldást keresni. (Mi lenne például, ha Misi mégsem olyan naív, mint hiszik, és megnézi az e-mailjeit, én meg ott vigyorgok titkos küldetésben? Megbukunk, mint Rottenbiller!) Nem tudom, hogy vigasz-e a bajban, de múltkor két Always és három Coca Cola között láttam egy kereskedelmi tv-ben egy gyermeket, aki nemhogy bukásra állt volna kémiből, hanem sorra nyerte az országos versenyeket, és mindenki egy leendő vegyészsenit látott benne. A gyermek egy szép napon két osztálytársával egyetemben egy érdekes tudományos kísérlet folyamán két osztálytársával egyetemben felrobbantotta saját magát. Misinél legalább nem kell ilyesmitől tartani: ha eltekinünk a pszichéjéről, egy 576 Kbyte-tal maximum egy légyre lehet veszélyes. Ha a gyerek számítástechnikai irányba orientálódik, nem biztos, hogy távol kellene tartani tőle: azt mondják az okosok, hogy azé a jövő. Egyik ismerősöm fia szintén kicsit bele volt

borulva a számítógépébe (még Fradi-meccsre se akart jönni!), de az apja hagyta, hadd képezze csak magát a gyermek. Azóta felnöttek gyerekek. Múltkor láttam a kölyköt a tv-ben: épp arról beszélt, hogy állandó razzliát tart nála a Nemzetbiztonsági Hivatal, mert pusztá hobbiból néha meg szokta egy kicsit hekkelni a keze ügyébe akadó kormányzati szervereket, és az ott talált dolgokkal kitapétázza a látogatottabb honlapokat. (Mi ez, ha nem karrier?) Az se baj, ha a gyerek egyelőre csak játszik, mert a játékokból egy csomó élettapasztalatot meríthet: a Carmageddonban megtanulhat vezetni, a GTA2-ben kijáratja az Élet-nem való érvényesülési iskoláját, míg a Dungeon Keeper a szociális kapcsolatok terén fejleszti a gyermek egyéniségét. Tudja ezt a Mengyelejev-féle periódusos-rendszer? Nem tudja. Személy szerint három dolgot tudnák önöknek tanácsolni:

1. Az előfizetés nagyszerű ötlet, de talán egyszerűbb lenne, ha engem kihagyva rögtön Misinek ajánlanák fel, mint pályadíjat, ha nem hasal el kémiből. Sőt, javasolt azonnal tanulmányai befejeztéig előre előfizetni neki, mondjuk két főiskolával számolva úgy 10-15 évre előre.

2. Konszpiratív céllal esetleg lehetne beszélni a kémiantárnóval is. Meg lehetne világítani előtte a lehetőséget, hogy ha megbuktatja Misi, akkor jövőre szenvedhet vele megint, ami ugyebár senkinek se jó. Esetleg meg lehet vesztegetni őt is egy éves 576-előfizetéssel. (Ha meg még mindig nem állt kötélnek a vén szipirtó, akkor egész egyszerűen meg kell fenyegetni, hogy bebüntetik egy 15 évessel! A végső tromf évek után már csak egy hidrogénkloridos fürdő lehet.)

3. Tesenek nyugodtan elengedni a Shiftet e-mail írás közben. Anélkül is működik a dolog.

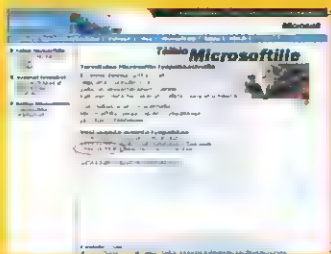
Újra itt van, újra itt van...

Hello!
Bocs, hogy mostanában nem jövök olyan izgalmas kérdésekkel, de sajna kezdek kifogyni belőlük. (Ehhez a megállapításhoz néhány információ. A levélíró egy e-mail rém. Valahol azt olvasta egy pennából származó nyomdahibában, hogy azért nem válaszolok a levelek-re, mert nem kérdeznek benne semmit. (Ez csak az egyik indok, és én mindig tartok magamnál 10-20 darabot.) Azóta minden reggel ott lapul elektronikus postáldámban, és amikor nem figyelek, azonnal betámad párszáz kérdéssel. Kíváncsi vagyok mikor unja meg.) Azért te is megkönynyíthatnád a dolgom, mer' alig írsz valamit válasznak. A Csevegőben alig lehet levakarni a billentyűzetről, ilyenkor meg örülök, ha 2 sornyi választ írsz. Ha hosszabb válaszokat adnál, akkor jobban örülnék, és talán több kérdés jutna eszembe. (Mit szólsz a kis áthidaló megoldáshoz?)

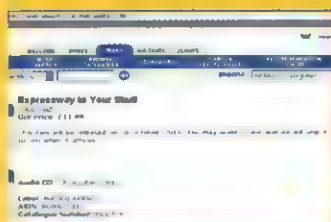
O.K., kezddhetjük:

1. Te döntöd el, hogy lesz-e CD, vagy sem?
Jó kérdés. Mivel ez az újság nem az

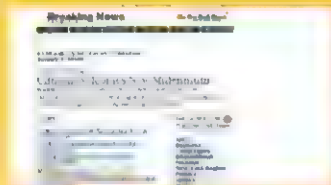
Y2K? NEM PROBLÉMA!



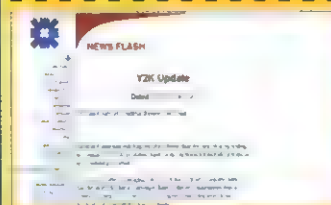
A Microsoft finn szekciója egy kis időzavarba került. Hogy az Enterprise Program Manager vajon valóban Viisi uusinta avointa työpaikkaa, vagy sem, azt nem tudni, de hogy nem 1900. január 1-jén, az biztos.



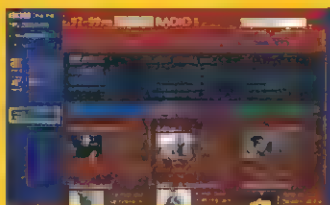
A legnagyobb online áruház, a milliárd dolláros forgalmú Amazon angol szekciójánál már elővételben meg lehet rendelni az új Sonic Youth CD-t, amit azonnal szállítanak, mielőtt megérkezik 2001. október 10-én. Sonic "Youth"? És mi lesz az első szám? A Beatlestől a When I'm sixty-four?



A New York Times honlapjának főcíme szerint Clinton elnök üdvözölte az új évezredet, ami szavai szerint a béke és harmónia diadalmát hozza el az emberiségnek. Csak győzzük ki-várni, ugyanis a viszonylag hosszú (végtelen?) hivatali ciklusban lévő elnök a beszédet 19100. januárjának első napján mondta el (fogja elmondani? már megint az időutazás problémája!)



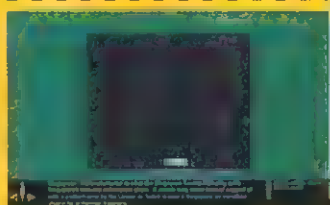
Az új-zélandi Auckland reptér honlapja jelenti, hogy az Y2K probléma ellenére a "Business is as usual", azaz az üzletmenet zavartalan. A dátum 100 január 1. Ne vegyetek a részvényeikből, mert szerintem ha az a szokásos üzletmenet, hogy a következő turista vagy 1.600 év múlva érkezik, akkor tt nem különösebben "flow" a cash és nem lesz valami nagy osztalék sem.



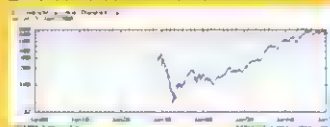
A patinás angol BBC rádió műsora 1900. január első napján. Bár az is lehet, hogy ennyire nem patinás...



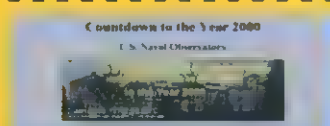
A svájci domain név alatt bejegyzett y2k idejekorán megkezdte a visszazámlálást 2000-ig: már csak 1901 év, 11 hónap, 27 nap, 5 óra, 6perc és 37 másodperc van hátra. Addig meg lehet rágyújtani...



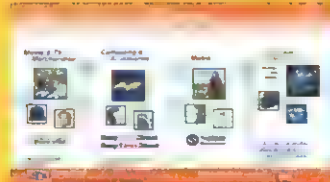
Turistacsalogató látványosság a millenniumot egy hónapos fesztivállal köszöntő Szingapúrról, ahol ilyen csodálatos kép készült 1999. december 32-én, hajnali 3 órakor.



A grafikon szerint a prosperitás fényes korszaka köszöntött a Yahoo!ra 1900. januárjában. Csak nehogy betámadja a rendszerüket valami vizigót hacker!



Az amerikai Haditengerészet atomórákkal felszerelt központi csillagvizsgálója szerint már csak ennyi másodperc van hátra 2000-ig. Hajszálpontos a szám, hiszen 100 éve és egy napja született a Megváltó Jézus Krisztus.



és egy a maira megszólalásig emlékeztető Sony-kollekció 192.000-ből

enyém, az én feladatom nem az, hogy meghozzam a döntéseket, hanem az, hogy megtegyem a javaslatokat, ha pedig a témához negatívan állnék hozzá, esetleg rávilágítsak annak hátulütőire és következményeire. Szóval nem én döntöm el, hogy lesz-e CD, de ha az én véleményemen múlik, akkor nem.

2. A Re-voltot mér' nem tesztelték? Ugyanolyan okból, mint sokszáz más játékot. Helyhiány meg ilyesmi.
3. Néha jó lenne valami hardverteszt is... Isten hard ver bottal...
4. Ugye nem akarsz még elmenni az 576-tól?

Miért, üresedés van a PC Zone-nál? :-)
5. Évente egyszer igazán kiadhatnátok egy dupla CD-s számot (jó, tudom: nem lesz CD, de én amíg élek, remélek)
Az helyes, optimizmus rulez. A remény fog el utoljára, mint tudjuk. Ehhez én csak annyit tudok hozzátenni, hogy a sör meg először.

6. Mikor dől el, hogy hogy fog kinézni az aktuális szám?
Amikor kinyomták. :-) Most nem tudom, hogy a kérdés a tartalomra vagy a külalakra vonatkozik, de azért válaszolok mindkettőre: a tartalom az kicsit túlságosan is dinamikusnak változik menet közben. Van egy kilövés, amire fel szoktam irkálni, hogy mi hol lesz és milyen terjedelemben. Mivel a cikkek egy elméletem szerint teljesen önálló életet élnek (kiterjednek, elsovdadnak, eltűnnek és felbukkanak), ezt a kilövést úgy kétóránként szoktam átrendezni. Rajtam kívül tehát soha senki nem tudja, hogy mi és hol lesz a következő számban. Khm. Na jó, legyünk őszinték: néha én sem. (Akkor viszont szoktak támadni ötleteim. Muszáj nekik.) Ha a kérdés a látványra vonatkozik, akkor az már a készítés szakaszra vonatkoztatva is egy hosszabb székfoglalót eredményezne. Hogy a nyomdai emésztőcsatornát elhagyó végtermék hogy fest, az meg egy külön műfaj.

7. Hány levelet kapsz összesen egy hónapban?

Másoktól vagy csak tőled? Mindegy, sokat. Nem szoktam számolgatni őket.
8. Hogyan döntöd el, hogy melyik levelet rakod be a Csevicebe?

Tudományos alapon: megkötöm a ládat, és kihúzok egyet belőle; belerántok az Outlook Express csúszkájába, aztán ahol megáll; írok magamnak egy levelet... A lehetőségek szinte kimeríthetetlenek. Viccet félretéve: már többször mondtam, hogy a Csevicebe kerülő levelekre azért válaszolok a Cseviceben, mert a Cseviceben akarok rájuk válaszolni. (Na erre varrjal gombot!) A miértje lehet ennek aztán akármilyen: olyan témáról van szó, amit már többen felidéztek; meg kellene magyarázni valamit az olvasóknak; egyszerűen csak mulatságosnak találtam; viccből – és így tovább. Egy biztos: azért még egyetlen levél sem került ide, mert az írója arra kapacitált volna, hogy tegyen be a levélét a Csevicebe. Leszámlítva azt, amikor mulatságosnak találtam, hogy valaki meg akar vesztegetni.

9. Mennyi a fizetésed? (ha nem akarsz, akkor nem válaszolsz erre a kérdésre)

A francba! Vészriadó! Egy újabb kibővítés adóellenőri hatolt be a bázisra! Seek and Destroy üzemmód aktiválva! (Ha adóellenőri vagy, akkor a további kérdéseidre kizárólag a könyvelőm és az ügyvédem jelenlétében vagyok hajlandó válaszolni. Egy ilyen illetlen kérdésre meg egyébként is mindenkinek megvan a kész válasza: többet is el tudnák képzelni.)

10. Gondoltál már a nősülésre, gyerekekre stb.?:)

Hát hogyné gondoltam volna! Aztán gyorsan elhessegettem magamtól a gondolatot. A nő sültve például nem olyan jó, sokkal jobb párolni, esetleg lassú tűzön pirítani a bébit. Gyerekek rulez, de az meg szerintem olyan felelősség, amelyet magamat ismerve tán nem kellene erőltetnem.

11. Milyen stílusú játékokat kedvelsz?

A gótikusokat. Jöhet esetleg barokk is, az impresszionistákat azonban ki nem állhatom, mert biztos nagyon jók, de borzasztó, hogy nem tudnak egy egyenes byte-ot húzni.

12. Kicsit késve, de azért megkérdezem: Hogy telt a szilveszter?

Hát erre speciál nem emlékszem...

13. Mit szólnál, ha mondjuk lefényképelem az 576-ot, és elkezdéném árulni az utcán?:))

Egy szót sem szólnék: egyszerűen lefényképelem.

Jól van, már megyek is, nem zavarok tovább. Hagylak (keményen) dolgozni... Szasz! Abiondi

+1: Besz@rtak a gépek a 2000-től?

Elmondok neked egy kis műhelytitkot, ami egyben kiegészítés is az egyik találós kérdésedhez. A leveled egyrészt azért került a Csevicebe, mert mókásokat kérdeztél, de főleg önös okokból akartam itt válaszolni. Az évezred-számláló átfordulása ugyanis a különféle médiák szerint teljesen zavartalanul történt. Szerintem meg csak többnyire. Volt azonban pár hely, azért gáz volt, de az igazi gáz meg az volt, hogy ezeken a helyen gáz lehetett. Még januárban össze is szedgettünk pár jelesebb kulimászt egy helyre kis cikkhez, de az akkori mini-számba szokás szerint nem fért be. Na, majd februárban, 100 oldalon minden elfér! Most viszont TJ a Tormentnél gabalyodott bele a billentyűzetbe, én meg a Final Fantasyé – márciusban pedig már kicsit idejélt múlt lenne előjönni a témával. Erre itt jön nekem egy szép szöke herceg, hófehér e-mailen, és felteszi ezt a csodaszép kérdést, amivel én mégis el tudom sütni ezt a remek témát (legálábbis egy részét) még most... Pusztantalak. A válasz ott van balra. Jöhet a refrén Karellel, a rákendrova rollova hal(igat)hatatlan hőseivel:

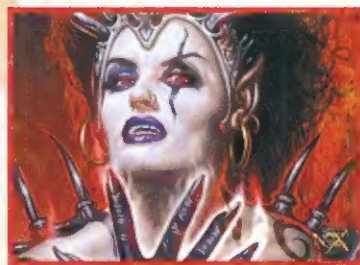
Ásnyí ázsi dobnye hrzsi
nyepozsnááááj
táncsi bílih kámázsí jemujaáááán,
zsvivot já bíh zányejdál, ó má Lédi
Kárnyevál,
mámtye rááááád, mámtye rááááád...

Hát akkor ennyit mára Hölgyeim és Uraim! Egy hónapra bezárjuk a bótot. Pá!

Nem menekültök márciusban sem! Biztos lesz:

Nox

A Westwood – Tiberian Sun ide vagy oda – csúnyán alulmaradt nagy konkurensükkal, a Blizzarddal szemben a real-time stratégiák királyi címéért folytatott harcban. Ha már a Starcraft trónját nem tudták megingatni, gondoltak egyet, és új programjukkal belekötöttek régi vetélytársuk másik sikerjátékába, a Diabloba. Hogy a Nox-szal ismét felragyog-e a Westwood csillaga, vagy csak egy kis unaloműző a Diablo 2-ig, az kiderül a következő számunkból...



The Sims

Vége a Szomszédoknak? Sebj, itt az új örület, a The Sims, az igazi emberszimulátor! Felesleges ezentúl a TV-s szappanoperákat és családsorozatokat bámulni, ha otthon is lehet egy saját Szabó családnk! A márciusi 576-ban alaposan körülnézünk Sim City lakóinak háza táján – csak nem lehet véletlen, hogy a programból az amerikai megjelenés utáni első három napban 250.000-et adtak el!



Star Trek: Hidden Evil

Star Trek-rajongók nagy örömére megérkezett a legutóbbi Next Generation-mozifilm alapján készült játék! Picard kapitány, Data és a többiek ezúttal egy vérbeli 3D akció/kalandjátékban teszik helyre az univerzum békéjét fenyegető gonoszt...



Tzar

Egy újabb nagy dobás Kelet-Európából: az Age of Empires nyomdokain haladó, bolgár fejlesztésű Tzarban az európai, az arab, vagy az ázsiai kultúra jeles képviselőivel tiporhatjuk a porba a többi civilizációt.



A Tippmix 1:1.01-hez veszi az esélyt, hogy következő számunk március 22-én jelenik meg.

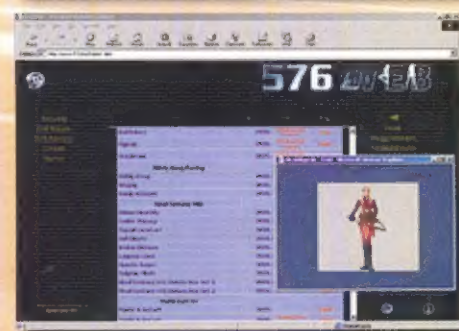
ON VAGYUNK LINE!

Szörfözés közben ugorj be az 576 Kbyte céginformációs honlapjára, ahol a nap 24 órájában az alábbi nyálánkságokkal várunk Téged:

- a legfrissebb hírek és érdekességek a számítógépes szórakozás világából (PC, PlayStation, stb.)
- az 576 Kbyte és az 576 Konzol című kiadványaink összevont tartalomjegyzéke és új számainak tartalma;
- az 576 Kbyte Shopok és Csomagküldő Szolgálatunk teljes áruválasztéka;
- akciófigurák hegyei a legnépszerűbb számítógépes játékokhoz, filmekhez és képregényekhez;
- meg van még ipari mennyiségű favicc is...

Ha nem emelkedik óránként ezerrel a látogatók száma, akkor a webmastert rituálisan feláldozzuk a Net valamelyik különösen vérszomjas istenének – mentsétek meg az életét!

www.576.hu



576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA



Következő számunk tartalmából:

Gran Turismo 2 (PSX)
Vandal Hearts 2 (PSX)
Ace Combat 3 (PSX)
Jade Cocoon (PSX)
Resident Evil 2 (N64)
Space Derbis (PSX)
Ronin Blade (PSX)
Overblood 2 (PSX)

EGY UJSÁG, AMIBEN MINDENT MEGTALÁLSZ A KONZOLRÓL!

AKCIÓS SZELVÉNY
Akciók árának csak ezrel a szelvényünk értéke érvenyenek. Egy szelvény több játék vásárlására is jogszerűt!

576

**MOST MÁR NÉGY HELYEN TALÁLKOZHATSZ
HATALMAS VÁLASZTÉKUNKKAL**

576^{KByte}

HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!



West End City Center
Jókai Mór sétány 47.
Tel.: 23-87-576

**COLOR
GAME BOY**



SEGA™



Pólus Center
Center Court 237
Tel.: 419-41-17



**PC
CD
ROM**



**PC
CD
ROM**



1137 Budapest
Pozsonyi u. 14.
Tel.: 35-90-576



SEGA™



**COLOR
GAME BOY**



Mammut Bev. Központ
Széna tér 2. emelet
Tel.: 345-80-76



Boltjainkról és kínálatunkról bővebb felvilágosítást a 35-90-576-os telefonon vagy a

WWW.576.HU

Website-on kaphatsz!

ISSN 0865-8226



9 770865 822000